



# Reglamento de Juego Fútbol Sala Masculino



## REGLAMENTO FÚTBOL SALA

El torneo será dividido en zonas, determinadas por el nivel de cada equipo participante, este nivel será determinado mediante partidos nivelatorios, respetando los lugares ya ocupados por instituciones con más antigüedad en el torneo.

Se desarrollará anualmente, dividido en dos partes, Apertura y Clausura, cada uno con sus respectivas tablas, y terminado el año se realizará la suma entre ellas para confeccionar la tabla Anual.

Ambos torneos se desarrollarán por el sistema de todos contra todos, en una sola rueda de partidos, por puntos, conforme el programa de partidos sorteado.

### Copa Play Off

Al finalizar la apertura y el clausura, se jugarán los Play Off, la clasificación a dichas copas estará determinada por la posición obtenida en la tabla anual.

La forma de juego de los mismos estará determinada por la cantidad de clubes participantes y se dará a conocer en reunión general de delegados.

### A) DISPOSICIONES GENERALES

1. Fecha de inicio de los Torneos Será fijado en cada año calendario, entre los meses de abril y mayo.
2. Los certámenes se disputarán con las siguientes Divisiones:

8va. División: jugadores de 11 años, cumplidos en el transcurso del año.

7ma. División: jugadores de 12 años, cumplidos en el transcurso del año.

6ta. División: jugadores de 13 años, cumplidos en el transcurso del año.

5ta. División: jugadores de 14 y 15 años, cumplidos en el transcurso del año.

4ta. División: jugadores de 16 y 17 años, cumplidos en el transcurso del año.

3ra. División: jugadores de 18 – 19 y 20 años, cumplidos en el transcurso del año.

1ra. División: jugadores de 16 años o más, cumplidos en el transcurso del año.

Promocionales: jugadores que cumplan entre 10 y 5 años, cumplidos en el transcurso del año, dividido en 4 categorías.

Dependiendo de la zona, se podrá presentar media tira (5ta a 1ra) o tira completa (8va a 1ra) o promocionales.

3. No podrán participar en los partidos de 1ra. División los jugadores menores de 16 años. Hasta dos (2) jugadores de 1ra. podrán jugar en 3ra.
4. Podrán participar en todas las divisiones jugadores de una división menor, exceptuando en 1ra que podrán participar jugadores mayores a 16 años, hasta un máximo de dos partidos por jornada.
5. Un jugador de 4ta división podrá participar en 1ra, habiendo jugado un partido antes.
6. En caso que un club no presentara una División sin previo aviso y se le diera por perdido el partido, será sancionado. En caso de sumar 8 (ocho) ausencias, el club quedará eliminado del Torneo.
7. Aquel club que incluya en su alineación un jugador no fichado, o inhabilitado por el Departamento de Registro de Jugadores, o suspendido, o en infracción a algún impedimento previsto en este Reglamento, será sancionado con la pérdida de puntos del encuentro.

## B) Fechas y horarios. Programación de partidos.

1. Los partidos de los Campeonatos de Fútbol se disputarán los días domingos comenzando en la franja horaria entre 12 y 14 horas (en las zonas de 8va a 1ra) y de 12 a 17hs (zonas de 5ta a 1ra); de martes a viernes (de no poder hacerlo los domingos y con común acuerdo) podrá jugar de local 3ra y 1ra división, siempre en este caso como mínimo, a partir de las 19:30hs.
2. Todos los horarios aquí descritos cuentan con 20' de tolerancia para el inicio de la jornada, pasado los 30' el árbitro deberá cerrar planilla.
3. Si un club programa un partido en un gimnasio en donde hay más de una cancha habilitada, al momento de programar deberá identificar la cancha en donde se disputará el partido.
4. No podrán programarse más de un partido de una misma División el mismo día.
5. No se pueden programar partidos fuera de los días y horarios estipulados, salvo que se trate de una reprogramación o por circunstancias que el Reglamento lo autorice. Los clubes, de común acuerdo, podrán adelantar la programación de un partido utilizando un día feriado.
6. Los clubes deberán comunicar fechas, horarios y gimnasio de disputa de sus partidos en condición de local, o comunicación fehaciente a la liga con una anticipación de 96hs anteriores a la fecha que se programa, bajo apercibimiento de tener los partidos por no programados con la consiguiente posible pérdida de puntos.
7. La Comisión de Fútbol Sala está facultada, para realizar los cambios de horarios, fechas e inhabilitación de estadios que estime necesario por razones de seguridad, capacidad y falta de iluminación eléctrica de los mismos, pudiendo efectuar las verificaciones necesarias a través de sus organismos de control y sin derecho a presentación de descargo por parte del club afectado.

## C) Partidos Suspendidos. Reprogramación.

Cuando por inclemencias del tiempo o situaciones extremas fuera suspendido un partido de los Campeonatos de Fútbol Sala, los mismos deberán programarse:

- a) Dentro de los quince (15) días posteriores a su suspensión o fallo que disponga su reprogramación o continuación, siempre que no coincida con las tres últimas fechas del respectivo certamen.
- b) Dentro de los siete (7) días posteriores a su suspensión, cuando coincidiera con las tres últimas fechas del respectivo certamen.
- c) Dentro de los siete (7) días posteriores a su suspensión, cuando el respectivo certamen ya hubiera finalizado. En los casos establecidos en el punto a) del presente, la reprogramación deberá ser comunicada al visitante en un plazo no inferior a 72 hs. de la fecha de disputa del partido

Para el supuesto caso en que los clubes no reprogramen el partido dentro del plazo establecido, será el Tribunal de Disciplina el que decida la fecha de reprogramación o lo considerará como no jugable con la consiguiente pérdida de puntos, para uno o ambos equipos.

- d) Si por causas meteorológicas se suspendiera un partido después de haber jugado más de las  $\frac{3}{4}$  partes del partido, se autorizará al club que estuviese en desventaja a desistir de la continuación del mismo, sin contabilizarse dicha renuncia a los efectos de la no presentación.
- e) Cuando se completare un partido suspendido, del cual el árbitro hubiera expulsado jugadores, corresponderá que al proseguirse el partido intervenga la misma cantidad de jugadores que había en el momento de la suspensión. Si el jugador expulsado fuese suspendido, no podrá intervenir en el partido, aunque, a la fecha en que se reinicie, hubiere cumplido la pena. Los jugadores amonestados en partidos suspendidos se encontrarán en esas condiciones a la prosecución del mismo, debiendo para ello el árbitro designado tomar nota de las mismas.
- f) Después de iniciado un partido correspondiente a cualquier certamen oficial no se aceptará que uno de los equipos haga cesión de puntos, y el árbitro tendrá la obligación de anotar en las planillas, el resultado que se registraba en el momento en que el capitán de un equipo le manifestara su decisión de ceder los puntos en disputa, sin considerar ningún acuerdo contrario que pudieran convenir entre sí las partes. El partido se interrumpirá desde ese momento y el árbitro dejará constancia del hecho en la respectiva planilla. Este hecho, así como el retiro voluntario de un equipo

del campo de juego, o la cesión anticipada de los puntos serán contabilizados a los efectos de la no presentación según el reglamento, pudiendo de acuerdo a cada caso sancionar a ambos equipos.

- g) Aquellos partidos que fueran suspendidos por incidentes, serán tratados en Tribunal en la semana siguiente y deberán concurrir ambas partes a presentar informes sobre lo ocurrido para poder así sancionar y/o dar por terminado o no ese partido. Idéntica situación corresponderá en caso de incidentes ocurridos antes, durante y después de disputado el partido que deriven en la suspensión de canchas y/o localías.
- h) En caso de suspensión de un partido que hubiera comenzado, sin considerar el tiempo jugado, y si se ordena su prosecución, se tendrá en cuenta lo siguiente:
  - 1. Se completará el tiempo de juego del período suspendido como si el partido nunca se hubiera interrumpido. Si se disputaron "X" cantidad de minutos de un tiempo, se completará ese tiempo (sin dividir el tiempo que resta a disputar del partido en 2 períodos). Si se suspendiera en el primero, completará el mismo y se terminará el período, y se jugará el segundo normalmente. Lo mismo si la suspensión aconteciera en el segundo tiempo, se completará el período sin más trámite. Si por otra circunstancia cualquiera, se volviera a suspender un partido reprogramado, y se ordenará su prosecución, se mantendrá esta forma de disputa.
  - 2. Se conservarán al momento de la prosecución del partido, las faltas acumuladas en el período en el que fue suspendido y las "tarjetas amarillas" aplicadas a cada jugador. En caso que uno o más jugadores fueran expulsados se aplicarán las reglas vigentes.
  - 3. Esta forma de prosecución de partidos suspendidos, se aplicará en todas las categorías y divisiones.
- i) Se pueden reprogramar partidos entre semana, respetando los horarios reglamentarios, siempre y cuando los clubes se pongan de acuerdo, excepto que sea feriado pudiéndose, en ese caso, reprogramar como un domingo.
- j) Si un club debe reprogramar más de un partido de la misma División correspondientes a distintas jornadas, deberá hacerlo respetando la cronología original de esas jornadas.

#### **D) Tiempos de Juegos**

La duración de los partidos será la siguiente:

- Promocionales: treinta (30) minutos corridos, en dos periodos de quince (15) cada uno.
- 8va, 7ma, y 6ta. división: cuarenta (40) minutos corridos, en dos períodos de veinte (20) cada uno.
- 5ta., 4ta. y 3ra. cuarenta (40) minutos corridos, en dos períodos de veinte (20) cada uno.
- 1ra.División: cincuenta (50) minutos corridos, en dos períodos de veinticinco (25) cada uno.

Para todas las categorías, el tiempo de descanso durante el intervalo entre el primer y segundo período será de cinco (5) minutos aproximadamente.

#### **E) Registro y Costos de Inscripción de Jugadores**

Los clubes deberán inscribir un mínimo de cinco (5).

Los clubes que no cumplimenten con el registro de jugadores en las fechas indicadas y dentro del cronograma establecido por la Comisión de Futsal, no podrán presentarse a disputar sus partidos programados por las distintas Divisiones con los jugadores reglamentariamente habilitados.

Los clubes deberán abonar el canon correspondiente al carnet, a los efectos de hacer valer su derecho en caso de un pase a otra institución.

#### **F) Liquidación de Partidos**

El club local deberá expender exclusivamente boletos oficiales suministrados por la Liga.

El precio de la entrada general será determinado por la liga, quedando a criterio de cada club local, el cobro de la entrada a su parcialidad, o si lo deseara un valor diferencial. Todos los mayores de 14 años en adelante (incluso jugadores) abonarán entrada. El club visitante deberá garantizar al club local un mínimo de treinta y dos (32) entradas oficiales en jornadas de 8va a 1ra y veintiséis (26) de 5ta a 1ra, que en caso de no ser cubierto con la concurrencia de público y jugadores, se deberá abonar la diferencia al finalizar la jornada o en su defecto en la semana siguiente en la liga.

### **G) Abandono del certamen**

El club que una vez realizado el sorteo por cualquier circunstancia abandone los certámenes de Fútbol Sala, o sea eliminado del Torneo por los incumplimientos o faltas previstos en este Reglamento.

Si un equipo abandonara el certamen, los resultados acumulados hasta ese instante de los partidos que hubiera jugado el equipo, quedarán a criterio de la comisión.

### **H) Obligaciones generales**

- a) Podrá ser solicitada al equipo local, de acuerdo al comportamiento, la presencia de uno o más policías uniformados durante el desarrollo de los partidos tanto de 1ra. y 3ra. División; como en los partidos de las divisiones inferiores.

En todos los casos deberán tener al día el servicio médico de urgencia (Ambulancia), los mismos a su exclusivo costo.

- b) El equipo local deberá hacerse cargo del pago de los árbitros designados por el Colegio de Árbitros para dirigir los encuentros. En caso de suspensión sobre la hora del partido por no presentación del equipo visitante, este último correrá con la obligación de abonar los honorarios de los árbitros y de policía (si correspondiere), alquiler del estadio (si no fuera propio), sin perjuicio de su posterior reprogramación. El club perjudicado tendrá un plazo de 10 días corridos desde la suspensión del encuentro para reclamar ante la Comisión de Fútbol Sala el reintegro de los gastos abonados de parte del club ausente.
- c) Toda institución deberá contar durante toda la jornada con un delegado habilitado (con credencial), sin excepción.
- d) El Delegado es el encargado de contribuir con los árbitros para el correcto desarrollo de la jornada, asistiéndolos fundamentalmente con su público o su entrenador ante cualquier situación que se presente.
- e) Todos los entrenadores y delegados deberán presentar su credencial a los árbitros previo al inicio del encuentro, los cuales podrán quedársela hasta la finalización del mismo.
- f) El incumplimiento de lo dispuesto en los párrafos anteriores será pasible de las sanciones que el Consejo de disciplina estime, y los fallos serán inapelables.

### **I) Planillas de partidos**

En ocasión de la disputa de un partido oficial de cualquier categoría, las planillas deberán estar firmadas por el árbitro y sus asistentes, como así también por los capitanes de ambos equipos, o en su defecto los delegados de ambas instituciones.

La planilla de resultado del partido es documento fehaciente cuyas constancias se computarán exactas.

Las planillas de resultados de partidos deberán confeccionarse de la siguiente forma:

- a) Con letra clara y legible con los nombres y apellidos completos de los jugadores, como así también, el número de documento de identidad de los mismos.
- b) La identidad de todos los jugadores de cualquier categoría deberá justificarse con la Credencial Deportiva (carnet) provista especialmente por la liga. Todo jugador está obligado a presentar al árbitro, cuando éste lo reclame, el documento de identidad correspondiente.

## REGLAMENTO DE JUEGO

### 1. Superficie de Juego

Los partidos se jugarán en canchas techadas o no, con iluminación artificial adecuada para disputar encuentros en horarios nocturnos; se jugará sobre superficies lisas, con las líneas de las canchas debidamente marcadas.

La superficie deberá ser de madera (parquet, tarugado, u otros tipos), mosaico o carpeta cementada, en este último caso deberá ser cubierta en su totalidad con pintura antideslizante. **No se permite jugar partidos oficiales en superficies de césped sintético, ni tierra, ni pasto, ni suelo desparejo.**

El estadio deberá contar con las siguientes dependencias complementarias, correctamente señalizadas:

- un espacio adecuado para el público visitante, el que deberá estar separado del público local.
- baños separados para damas y caballeros, habilitados para el público asistente.
- un vestuario exclusivo para el equipo visitante y un vestuario exclusivo para los árbitros, dotados de agua fría y caliente, e inodoro.

Está prohibido que los vestuarios puedan ser utilizados o compartidos por otros que no sean aquellos indicados, durante todo el tiempo que dure el desarrollo de los encuentros. Asimismo, deberán estar ubicados siempre dentro del perímetro del estadio o club.

Queda **terminantemente prohibido** ingresar a los gimnasios, canchas o espacios donde se jueguen los partidos, antes y durante el desarrollo de los mismos de cualquier división y categorías, los siguientes elementos: pirotecnia, bengalas y cualquier elemento de estruendo, humo u otro que atente contra la seguridad física de todos los asistentes. En caso de incumplimiento, los árbitros estarán facultados para no comenzar los partidos o suspenderlos si así fuese necesario (El uso de bombos y/o redoblantes o cualquier otro elemento de alta sonoridad está estrictamente restringido a los intervalos)

Queda **terminantemente prohibido** el consumo de bebidas alcohólicas, así como también fumar dentro de los límites de los estadios.

La cancha demarcada será rectangular demarcada con líneas, de acuerdo al esquema expuesto:

**Largo:** 40m(máx.) – 25m(min.)

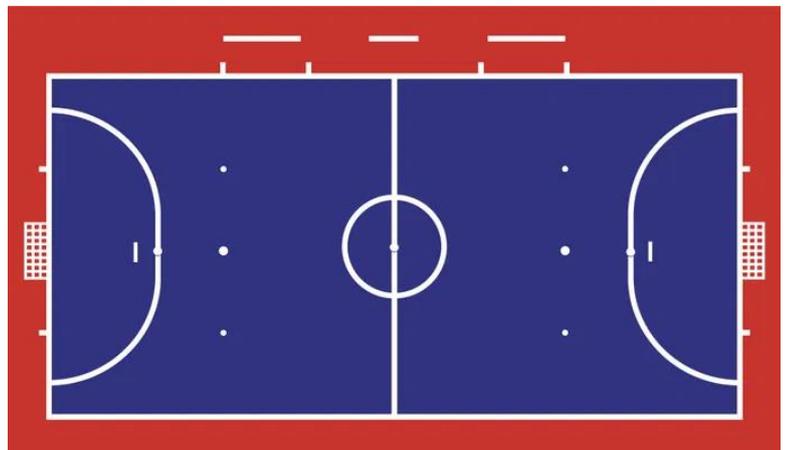
**Ancho:** 20m(máx.) – 15m(min.)

**Radio del área:** 6m(máx.) – 4m(min.)

**Punto Penal:** 6m

**2do punto penal:** 10m

Zona de sustituciones: aproximadamente 5m, a una distancia de 5m de la línea central.



### 2. El Balón

El Balón será dispuesto por la organización, y se utilizará el mismo modelo para toda la competencia.

Las características del balón serán:

- Una circunferencia aproximada de 62cm, inflado con una presión aproximada de 9Libras.
- Un peso aproximado de 420g.
- Medio pique.

En caso de no contar con el balón dispuesto por la organización para disputar una jornada, será el árbitro quien determine si se puede jugar o no con el balón presentado, y deberá hacer un informe a presentar en la liga para regularizar esa situación.

Los árbitros no comenzarán los partidos, si no se encuentra a disposición de los mismos no menos de 2 (dos) balones en excelente estado para la disputa de los partidos, aceptadas por el árbitro, quien no comenzara el encuentro de otro modo.

### 3. Jugadores

Se considera equipo formado, mínimo para empezar el partido a 5(cinco) jugadoras en cancha y podrá tener un máximo de nueve(nueve) sustitutos. Todos deberán haber firmado la planilla de juego correspondiente antes de empezar el encuentro. Se considerará partido suspendido si en la superficie de juego quedan menos de 3 (tres) jugadores en uno o ambos equipos, ya sea por expulsiones reiteradas o por lesión que imposibiliten jugar.

Se permitirá un número ilimitado de sustituciones durante el partido.

Todos los jugadores deberán estar en la lista de buena fe y tener el carnet habilitante otorgado por la organización.

### 4. Procedimiento de Sustitución

Una sustitución podrá realizarse siempre, esté o no el balón en juego. Siguiendo las siguientes especificaciones:

- El banco de sustituciones siempre deberá estar ubicado al lateral del campo en el cual defiende ese equipo, debiendo cambiar de lado en los entretiempos.
- Todos los sustitutos deberán usar una “pechera”, de color que se distinga de los jugadores y que indique que están participando del encuentro.
- El jugador saldrá de la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo.
- El sustituto no podrá entrar en la superficie de juego hasta que el jugador al que debe reemplazar no haya abandonado la superficie de juego y podrá hacerlo solo por la zona de sustituciones.
- Desde ese momento, el sustituto se convierte en jugador, y el jugador al que sustituye se convierte en sustituto.
- Un jugador sustituido podrá volver a participar en el partido.
- Todos los sustitutos estarán sometidos a la autoridad y jurisdicción de los árbitros, sean llamados o no a participar en el partido.
- Si un periodo se prolonga para ejecutar un tiro penal, un tiro desde el segundo punto penal o un tiro libre directo sin barrera, no se permitirá ninguna sustitución, con excepción de la del guardameta defensor.
- Cualquiera de los sustitutos podrá reemplazar al guardameta, sin necesidad de avisar a los árbitros ni estar el juego detenido.
- Como excepción, cuando un jugador en cancha sustituya al guardameta deberá hacerlo en el momento en que se haya detenido el juego y deberá advertir previamente a los árbitros.

Se considerará una infracción en la sustitución y se amonestará al responsable en los siguientes casos:

- Si un sustituto entra en la superficie de juego antes de que haya salido el jugador que sustituirá, o, en una sustitución, un sustituto entra en la superficie de juego por un lugar que no sea la zona de sustituciones de su propio equipo. Se amonestará al Sustituto fuera de la superficie de juego.
- Si, en una sustitución, el jugador que será sustituido sale de la superficie de juego, por causas no justificadas en las Reglas de Juego del Fútbol Sala, por un lugar que no sea la zona de sustituciones de su propio equipo.

- En ambos casos el árbitro detendrá el juego (puede no ser inmediatamente si hay ventaja), para luego amonestar al responsable y reanudar con un tiro libre indirecto en el lugar donde se ubicaba el balón a momento de la interrupción.

## 5. Expulsiones

Un jugador expulsado antes del saque de salida sólo podrá ser reemplazado por uno de los sustitutos firmados en planilla. A su vez, un sustituto designado, expulsado antes del saque de salida o después del comienzo del partido, no podrá ser sustituido. Un sustituto podrá sustituir a un jugador expulsado y entrar en la superficie de juego una vez transcurridos 5(cinco) minutos de juego después de la expulsión, siempre que cuente con la autorización del árbitro, salvo si se marca un gol antes de que transcurra el tiempo establecido, en cuyo caso, se aplicarán las siguientes disposiciones:

- Si cinco jugadores se enfrentan a cuatro y el equipo en superioridad numérica marca un gol, se podrá completar el equipo de cuatro jugadores.
- Si ambos equipos juegan con cuatro o tres jugadores y se marca un gol, ambos equipos mantendrán el mismo número de jugadores.
- Si cinco jugadores se enfrentan a tres, o cuatro jugadores a tres, y el equipo en superioridad numérica marca un gol, se podrá añadir un jugador al equipo con tres jugadores.
- Si el equipo en inferioridad numérica marca un gol, se continuará el juego sin alterar el número de jugadores.

## 6. Equipamiento de los Jugadores

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

- Camiseta
- Pantalones cortos (El guardameta podrá vestir pantalones largos apropiados para la actividad)
- Medias
- Canilleras/ espinilleras (Obligatorio)
- Calzado – zapatillas de lona o de cuero blando con suela de goma u otro material similar
- Podrán utilizarse elementos de protección o térmicos tales como camisetas largas, calzas, tobilleras, musleras, etc. Siempre y cuando sean seguras para la correcta realización del deporte y no resulten confusas por los colores para los árbitros.
- Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y de los árbitros y los árbitros asistentes
- Cada guardameta vestirá colores que lo diferencie de los demás jugadores, de los árbitros y los árbitros asistentes
- Los Sustitutos deberán vestir pecheras, de diferente color a ambos equipos, en todo momento.
- Está totalmente prohibido la utilización de piercings, aros, pulseras, collares y cadenas, así como también escritos o publicidades que sean ofensivas en la competencia.
- Los árbitros ordenarán al jugador infractor que abandone la superficie de juego para que ponga en orden su equipamiento en la siguiente ocasión en que el balón no se halle en juego, y podrán de acuerdo a la falta cometida amonestar al jugador infractor.

## 7. La autoridad de los árbitros

Los partidos serán controlados por uno o, de ser necesarios, dos árbitros, principal y segundo árbitro, quienes tendrán la autoridad total para hacer cumplir las reglas del juego en dicho encuentro.

Poderes y deberes Los árbitros

- Harán cumplir las Reglas de Juego del Fútbol.
- 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 competición.

- Se asegurarán de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la competición.
- Tomarán nota de los incidentes en el partido.
- Interrumpirán el partido cuando lo juzguen oportuno, en caso de que se contravengan las reglas de juego.
- Interrumpirán el partido por cualquier tipo de interferencia externa.
- Interrumpirán el juego si juzgan que algún jugador ha sufrido una lesión grave y se asegurarán de que sea transportado fuera de la superficie de juego; un jugador lesionado sólo podrá regresar a la superficie de juego después de que se haya reanudado el partido.
- Permitirán que el juego continúe hasta que el balón esté fuera del juego si juzgan que un jugador está levemente lesionado.
- Se asegurarán de que todo jugador que sufra una hemorragia salga de la superficie de juego; el jugador sólo podrá reingresar tras la señal de los árbitros, quienes se cerciorarán de que la hemorragia ha cesado, bien directamente o por medio del tercer árbitro.
- Permitirán que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionarán la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento.
- Castigarán la falta más grave cuando un jugador cometa más de una falta al mismo tiempo.
- Castigarán la incorrección más grave cuando un jugador cometa más de una incorrección al mismo tiempo.
- Tomarán medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión; no están obligados a tomar medidas inmediatamente, pero deberán hacerlo en la ocasión siguiente en que el balón no esté en juego.
- Tomarán medidas disciplinarias, por medio de los responsables de cada club, contra personas del público que no tengan un comportamiento adecuado para la correcta realización de una jornada.
- Tomarán medidas contra los oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrán, si lo juzgan necesario, expulsarlos del área técnica y los alrededores de la superficie de juego
- No permitirán que personas no autorizadas entren en la superficie de juego.
- Autorizarán reanudar el juego tras una interrupción
- Remitirán a las autoridades competentes un informe del partido, con datos sobre todas las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores u oficiales de los equipos y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido.
- Actuará como cronometrador y tercer árbitro en caso de que los árbitros asistentes no estén presentes.
- Suspenderá temporal o definitivamente el partido cuando lo juzgue oportuno en caso de contravención de las reglas.
- Suspenderá temporal o definitivamente el partido por cualquier tipo de interferencia externa.

Las decisiones de los árbitros sobre hechos relacionados con el juego, incluidos el hecho de si se ha marcado gol o no y el resultado del partido, son definitivas. Los árbitros podrán modificar su decisión únicamente si se dan cuenta de que es incorrecta o, si lo juzgan necesario, conforme a una indicación de los árbitros asistentes, siempre que no hayan reanudado el juego o finalizado el partido.

Las decisiones del primer árbitro prevalecerán sobre las del segundo árbitro si ambos señalan una infracción y hay desacuerdo entre ellos.

De ser necesario, se designará un tercer árbitro, el cual tiene las mismas responsabilidades y poderes que los dos primeros y ayudara al correcto desarrollo de la jornada.

## 8. Periodos de Juego

- Promocionales: El partido durara dos tiempos de 15' cada uno con un intervalo de máximo 10'.
- 8va a 3ra: El partido durara dos tiempos de 20' cada uno con un intervalo de máximo 10'.
- 1ra: El partido durara dos tiempos de 25' cada uno con un intervalo de máximo 10'.

Los equipos tendrán derecho a solicitar un minuto de tiempo muerto en cada uno de los periodos. El árbitro concederá el tiempo muerto cuando el equipo solicitante esté en posesión del balón y éste se encuentre fuera de juego. Dado el caso, no habrá tiempos muertos en el tiempo suplementario.

## 9. Inicio y reanudación del juego

Antes del inicio del encuentro, se decidirá por sorteo el equipo que efectuara el saque de salida así como también la dirección en que atacara cada equipo en el primer periodo. En el segundo periodo se invertirán tanto la posesión del saque como las direcciones de ataque.

## 10. Saque de Salida

Es la manera para comenzar el partido (al inicio de cada periodo), así como también para reanudarlo tras la marcación de un gol.

Para realizarlo todos los jugadores deberán encontrarse en su propia mitad de la superficie de juego y los adversarios del equipo que efectuará el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 3 m del balón hasta que sea jugado. El balón se hallará inmóvil en el punto central. El balón estará en juego en el momento en que sea pateado, tras la señal del árbitro.

Para cualquier infracción en el procedimiento se repetirá el saque de salida, excepto que el jugador ejecutor toque el balón por segunda vez antes de que este haya tocado a otro jugador; en este caso se sancionara con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario.

## 11. Balón en 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 o el juego haya sido interrumpido por los árbitros.

El balón estará en juego en cualquier otro momento, incluso cuando rebote en los postes o travesaño y permanezca en el interior de la superficie de juego, así como también rebote en los árbitros ubicados en el interior de la superficie de juego.

Si el balón golpea el techo o redes ubicadas sobre la superficie de juego se considerará fuera de juego y se reanudará con un saque de banda a la altura en que toco el techo.

## 12. Balón al suelo (Pique)

Si el balón está en juego y los árbitros deben interrumpir temporalmente el partido por cualquier motivo no indicado en las Reglas de Juego del Fútbol Sala, el partido se reanudará con un balón al suelo.

El árbitro o el segundo árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se interrumpa en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón al suelo en la línea del área penal, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido. El juego se considerará reanudado cuando el balón toque el suelo dentro de los límites de la superficie de juego y sea tocado por un jugador. Se volverá a dejar caer el balón en el mismo lugar en que dejó caer el balón al suelo por primera vez si es jugado por un jugador antes de tocar el suelo o si se comete cualquier infracción antes de que el balón toque el suelo.

No se podrá anotar un gol directamente de Balón al suelo.

## 13. El saque de banda

El saque de banda es una forma de reanudar el juego y se concederá a los adversarios del último jugador que tocó el balón antes de atravesar la línea de banda por tierra o por aire o de haber tocado el techo de la sala.

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

Los jugadores adversarios deberán estar en la superficie de juego a una distancia no inferior a 5 m del lugar de la línea de banda en donde se ejecuta el saque de banda.

Para realizar saque de banda, en el momento de patear el balón, el ejecutor deberá tener un pie sobre la línea de banda o en el exterior de la superficie de juego, el balón deberá estar inmóvil, ubicado en el sitio por donde salió de la superficie de juego, sobre la línea de banda y efectuar el saque en los cuatro segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo. El balón estará en juego tan pronto haya entrado en la superficie de juego.

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 al repetirse esta actitud se amonestará al infractor, salvo que se pueda aplicar la ventaja o se cometa una infracción sancionable por parte del equipo adversario al ejecutor.

Para cualquier infracción al procedimiento del saque de banda el saque de banda será ejecutado por un jugador del equipo adversario.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón con las manos, se otorgará tiro libre directo acumulable; con excepción de que esta falta la cometa el guardameta en su propia área, lo cual otorgará un tiro libre indirecto en la línea del área, en el punto más cercano a la infracción.

#### 14. 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.

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

Los jugadores adversarios deberán estar en la superficie de juego y fuera del área penal del equipo ejecutor hasta que el balón esté en juego. El guardameta del equipo defensor lanzará el balón con las manos desde cualquier punto del área penal dentro de los cuatro segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo. El balón estará en juego apenas haya sido lanzado directamente por el guardameta del equipo.

Si el balón traspasa la línea del medio sin primero tocar un jugador o el piso se concederá un tiro libre indirecto en la posición donde se cometió la infracción (No corresponde a zonas de **“Cancha Grandes”**).

Si el saque de meta no se efectúa en los cuatro segundos se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará en la línea del área de penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción.

Para cualquier otra infracción de esta regla se repetirá el saque de meta.

#### 15. El saque de esquina

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego. Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya atravesado la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y no se haya marcado un gol. Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario

El balón deberá estar inmóvil en el interior del cuadrante de esquina más cercano al punto en que el balón atravesó la línea de meta. Los jugadores adversarios deberán estar en la superficie de juego y a un mínimo de 5 m del área de esquina hasta que el balón esté en juego.

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

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.

Si el saque de esquina no se efectúa en los cuatro segundos se concederá un saque de meta al equipo contrario.

Para cualquier otra infracción al procedimiento o a la posición del balón se repetirá el saque.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón con las manos, se otorgará tiro libre directo acumulable; con excepción de que esta falta la cometa el guardameta e su propia área, lo cual otorgará un tiro libre indirecto en la línea del área, en el punto más cercano a la infracción.

## 16. Gol marcado

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

Si los árbitros, tras anotarse un gol y antes de que se efectúe el saque de salida, se dan cuenta de que el equipo que ha conseguido el gol juega con un jugador de más o ha realizado una sustitución de forma incorrecta, no validarán el gol y reanudarán el juego con un tiro libre indirecto.

El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante un partido será el ganador. Si ambos equipos marcan el mismo número de goles o no marcan ningún gol, el partido terminará en empate siempre y cuando sea una competición en la que deba haber un ganador, por lo cual se realizará tiempo suplementario o tiros desde el punto penal, según lo estipulado.

## 17. Faltas e Incorrecciones

Las faltas e incorrecciones son infracciones a las reglas de juego del que se sancionarán con un tiro libre directo, un tiro penal o un tiro libre indirecto según corresponda.

## 18. Faltas sancionadas con un tiro libre directo

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

- dar o intentar 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
- deslizarse intencionalmente para tratar de jugar el balón cuando está siendo jugado o va a ser jugado por un adversario (entrada deslizante con los pies o piso), existiendo o no infracción en la jugada. Esta disposición no es

aplicable al guardameta dentro de su propia área penal salvo que ponga en peligro la integridad física de un adversario. (No corresponde a zonas de “**Cancha Grandes**”).

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

- sujetar a un adversario
- escupir a un adversario
- tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal)

El tiro libre directo se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción. Las infracciones anteriormente mencionadas serán faltas acumulables.

Procedimiento: 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. Si un tiro libre directo entra directamente en la meta contraria, se concederá un gol; si un tiro libre directo entra directamente en la propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

### **19. Faltas acumulables**

Son aquellas sancionadas con un tiro libre directo o tiro penal y se registrarán las faltas acumulables de cada equipo en cada periodo en el informe del partido

Los árbitros podrán detener o no el juego, en virtud de si deciden aplicar la ventaja, y siempre que un equipo no haya cometido anteriormente sus primeras cinco faltas acumulables, salvo que el equipo afectado por la falta haya tenido una oportunidad manifiesta de gol. Dado este caso, una vez que el balón esté fuera del juego indicarán, mediante las señales preceptivas, que anoten la falta acumulable.

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

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

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

- Después de ejecutar el tiro libre, ningún jugador podrá tocar el balón hasta que éste haya tocado al guardameta defensor, rebotado en uno de los postes o en el travesaño, o salido de la superficie de juego.
- Si un jugador que comete una sexta falta acumulable en la mitad de la superficie de juego del adversario o en su propia mitad dentro de una zona delimitada por la línea media y una línea imaginaria paralela a esta última y que atraviesa el segundo punto penal, el tiro libre se lanzará desde el segundo punto penal. La ubicación del segundo punto penal se indica en la regla de superficie de juego.
- Si un jugador comete una sexta falta acumulable en la mitad de su propia superficie de juego, entre la línea imaginaria de diez metros y la línea de meta, fuera del área penal, el equipo atacante decidirá si lanza el tiro libre desde el segundo punto penal o desde el lugar donde se cometió la infracción.
- Se deberá conceder tiempo adicional para ejecutar un tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulable al final de cada periodo del partido o al final de cada periodo del tiempo suplementario

### **21. Faltas sancionadas con un tiro penal**

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

### **22. Faltas sancionadas con un tiro libre indirecto**

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

- Controla el balón con las manos o los pies en su propia mitad de la superficie de juego durante más de cuatro segundos.
- Tras jugar el balón, lo vuelve a tocar en su propia mitad de la superficie de juego tras el pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya sido jugado o tocado por un adversario (No corresponde en la Promocionales).
- Toca el balón con las manos en su propia área penal después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.
- Toca el balón con las manos en su propia área penal después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.
- Al sacar, el balón traspasa la mitad de campo sin que haya sido tocado por algún jugador o haya picado previamente (No corresponde a zonas de “**Cancha Grandes**”).
- Al salir jugando con los pies, impacta el balón cuando esta picando (No corresponde a zonas de “**Cancha Grandes**”).

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador, en opinión de los árbitros:

- Juega de forma peligrosa ante un adversario.
- Obstaculiza el avance de un adversario.
- Toca sin intención el balón con las piernas estando en el piso, en cercanía de un jugador del equipo contrario.
- Impide que el guardameta pueda soltar el balón de sus manos.
- Comete sobre un compañero una de las nueve infracciones sancionadas con tiro libre directo si se cometen sobre un adversario.
- Comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en cualquier otra regla, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador

El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

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

Un gol de tiro libre indirecto solo será válido si el balón toca a otro jugador antes de entrar en la meta. Si un tiro libre indirecto entra directamente en la meta contraria, se concederá saque de meta; si un tiro libre indirecto entra directamente en la propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

## 23. Posición en tiros libres

### a) Tiro libre fuera del área penal

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 m del balón hasta que este último esté en juego.
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y entre en movimiento.
- 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.

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

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 m del balón hasta que este último esté en juego.
- Todos los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego.
- El balón estará en juego apenas haya sido pateado directamente fuera del área penal.

- Un tiro libre concedido en el área penal podrá ser lanzado desde cualquier punto de dicha área.

#### **c) Tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulada en cada periodo**

- Los jugadores del equipo defensor no podrán formar una barrera para defender los tiros libres.
- El ejecutor del tiro estará debidamente identificado.
- El guardameta permanecerá en su área penal a una distancia del balón de 5 m como mínimo.
- Los jugadores, excepto el ejecutor y el guardameta defensor, permanecerán detrás de una línea imaginaria alineada con el balón, paralela a la línea de meta y fuera del área penal, a una distancia de 5 m del balón y no podrán obstaculizar al jugador que ejecuta el tiro libre. Ningún jugador, excepto el ejecutor, podrá cruzar dicha línea imaginaria hasta que el balón esté en juego.

#### **d) Tiro libre indirecto a favor del equipo atacante**

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

### **24. Infracciones y sanciones en ejecuciones de Tiros Libres**

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 aplicar la 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 defensor ejecuta un tiro libre desde su propia área penal sin que el balón salga del área penal se repetirá el tiro

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.

Si el ejecutor del tiro libre, a partir de la sexta falta acumulable, no lo efectúa con intención de marcar un gol los árbitros señalarán un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se iba a reanudar el juego

Si al ejecutarse un tiro libre, a partir de la sexta falta acumulable, éste es pateado por un compañero del jugador que había sido identificado previamente los árbitros interrumpirán el juego, lo amonestarán por conducta antideportiva y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde donde pateó el balón.

Si luego de ejecutarse el tiro libre el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si ejecutarse el tiro libre el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón con las manos, se otorgará tiro libre directo acumulable; con excepción de que esta falta la cometa el guardameta e su propia área, lo cual otorgará un tiro libre indirecto en la línea del área, en el punto más cercano a la infracción.

### **25. Tiro Penal**

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

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.

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

Procedimiento: El balón deberá colocarse en el punto penal, el ejecutor del tiro penal deberá ser debidamente identificado y el guardameta defensor deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta hasta que el balón esté en juego. Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, deberán estar en la superficie de juego, fuera del área penal y detrás del punto penal a un mínimo de 5 m del mismo.

Después de cumplirse estas disposiciones y luego de la señal del árbitro, el ejecutor del tiro penal pateará el balón, el balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia delante.

Si el ejecutor del tiro penal no lo patea hacia delante los árbitros interrumpirán el juego y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el punto penal. Si, al ejecutarse un tiro penal, el balón es pateado por un compañero del jugador que había sido identificado previamente los árbitros interrumpirán el juego, lo amonestarán por conducta antideportiva y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el punto penal.

## 26. Sanciones disciplinarias

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

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

Sólo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores o a los sustitutos. La tarjeta correspondiente se mostrará de forma pública únicamente en la superficie de juego y si el partido ya ha comenzado. En los demás casos, los árbitros informarán de forma verbal a los oficiales de los equipos de la sanción disciplinaria tomada.

Los árbitros poseen la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que llegan a las instalaciones de la superficie de juego antes del comienzo del partido y hasta que las abandonan.

Si un jugador comete una infracción sancionable con una amonestación o una expulsión, ya sea dentro o fuera de la superficie de juego, contra un adversario, un compañero, los árbitros, o contra cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida.

## 27. Incorrecciones sancionables con una amonestación

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

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

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

- Ser culpable de conducta antideportiva.

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

## 28. Incorrecciones sancionables con una expulsión

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

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

Un sustituto será expulsado si comete la siguiente infracción:

- Malograr o impedir un gol o una oportunidad manifiesta de gol

El delegado deberá entregar al árbitro la credencial de todo jugador que haya sido expulsado esa jornada y deberá comunicarse con la liga para hacerse saber de la sanción que le corresponde, así como también podrá presentar algún descargo oral u escrito aclarando la situación.

## Un jugador o un sustituto expulsado deberá abandonar los alrededores de la superficie de juego y el área técnica.

Cabe aclarar, que un jugador puede ser sancionado en todo momento que este en el recinto de juego, ya sea que este como jugador, sustituto, DT o público.

## 29. Tribuna de Disciplina

El Tribunal de Disciplina es el encargado de impartir justicia ante aquellas situaciones que se requiera, tales como:

- Expulsión de jugadores.
- Expulsión de Cuerpo técnico o Encargados de jornadas.
- Sanciones relacionadas con Asistencia de Público o cambio de localia, por mal comportamiento.

Está compuesto por coordinadores de la liga, personal arbitral y, en caso de ser necesario, se solicita la presencia de delegados de trayectoria para determinadas decisiones.

Los Informes Arbitrales se reciben los días lunes, martes y miércoles se reciben descargos por parte de clubes y los días jueves se reúne en Tribunal para dictar sanciones.

Toda Apelación ante decisiones del tribunal se realizan los martes o miércoles de la semana siguiente.

---

**Al participar del torneo, declaro conocer, respetar y hacer respetar todo lo incluido en este reglamento, así como también las sanciones correspondientes sobre el incumplimiento del mismo.**