Reglamento

Torneo Argos Fútsal para Maestros 2012

Reglamento

Torneo Argos Fútsal para Maestros 2012

06 de Mayo – 21 Octubre de 2012

ÍNDICE

Generalidades

El terreno de juego

Inauguración y cierre del torneo

El balón

Número de jugadores

El equipamiento de los jugadores

El árbitro y el segundo árbitro

El cronometrador y el tercer árbitro

La duración del partido

El inicio y la reanudación del juego

El balón en juego o fuera de juego

Gol marcado

Faltas e incorrecciones

Tiros libres

Faltas acumuladas

El tiro penal

El saque de banda

El saque de meta

El saque de esquina

Procedimientos para determinar un ganador

Sistema de competencia

Inauguración y cierre del torneo

GENERALIDADES

1.1. Entes organizadores y de control

La logística y metodología ha sido contratada con la Empresa BTL BY STAGE S.A quien tiene toda la potestad para la organización del Torneo ARGOS 2012; la Administración y manejo financiero es de exclusiva potestad de la empresa patrocinadora, es decir ARGOS.

1.2. Responsabilidades

Ni BTL BY STAGE S.A, ni la empresa patrocinadora ARGOS, se responsabiliza por cualquier tipo de lesiones que pudieran ocasionarse en los jugadores que integren los equipos participantes, corriendo las mismas por cuenta exclusiva de quien las sufre. Por el solo hecho de participar en el torneo, los jugadores de los equipos participantes declaran encontrarse en perfecto estado de salud para la práctica competitiva de este deporte. Los jugadores de los equipos participantes no podrán jugar si no acreditan la afiliación al régimen de Seguridad Social en Salud, bien sea subsidiado (SISBEN) o contributivo (EPS). Por el hecho de asistir a los partidos, los jugadores de los equipos participantes están aceptando íntegramente las condiciones de uso de las instalaciones en donde se desarrolle el torneo, y las condiciones establecidas en el presente documento; en consecuencia, cualquier daño que ocasionen a dichas instalaciones correrá por su cuenta y riesgo, y deberá asumir el valor de las reparaciones correspondientes.

1.3. Disciplina

Podrán ser sancionados los jugadores que adopten antes, durante o después del partido conductas indebidas y contrarias a las reglas de convivencia y buenas costumbres.

Podrán ser sancionados los jugadores o el equipo que produzca desmanes o disturbios antes, durante o después de finalizado el partido.

Podrán ser sancionados los jugadores por provocación de lesión en el contrario como resultado del juego brusco.

En el caso de personas simpatizantes del equipo ajenas al partido, que provocaran disturbios la pena se le aplicará al equipo. El mismo deberá identificar a sus invitados si BTL BY STAGE S.A. así lo requiere. El acceso al complejo de juego es autorizado para los jugadores. BTL BY STAGE S.A. se reserva el derecho de admisión y permanencia frente a los invitados y asistentes.

El jugador o simpatizarte que rompiere instalaciones o material de BTL BY STAGE S.A., será sancionado y el monto de la reparación se cargará al equipo en su totalidad.

El juez del partido podrá suspender el encuentro por falta de garantías de seguridad.

El hurto será penado con la expulsión del torneo.

Está terminantemente prohibido el consumo de bebidas alcohólicas dentro de los complejos, antes, durante y después de los partidos.

Las penas podrán ser desde la suspensión del partido, la aplicación de fechas de suspensión hasta la expulsión del equipo, y su aplicación será de exclusiva competencia de BTL BY STAGE S.A., quien determinará la sanción tomando en cuenta la gravedad de la falta y las circunstancias en las que se cometió.

EL TERRENO DE JUEGO

2.1. Dimensiones
La superficie de juego será rectangular y su longitud deberá ser mayor que su anchura.
Longitud: Mínimo 25 m - Máximo 42 m
Anchura: Mínimo 15 m - Máximo 25 m

2.2. Marcación
La superficie de juego se marcará con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan. Las dos líneas de marcación más largas se denominarán líneas de banda. Las dos más cortas se llamarán líneas de meta.
Todas las líneas tendrán una anchura de 8 cm. La superficie estará dividida en dos mitades por una línea media, denominada línea de medio campo.
El centro de la superficie estará indicado con un punto, situado en el centro de la línea de medio campo, alrededor del cual se trazará un círculo con un radio de 3 m.

La superficie de juego y sus características se determinan según el plano siguiente:

2.3. El área penal
El área penal, situada a ambos extremos de la superficie de juego, se demarcará de la siguiente manera:

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. La parte superior de

cada cuadrante se unirá mediante una línea de 3.16 metros de longitud, paralela a la línea de meta entre los postes.

La línea curva que marca el límite exterior del área penal se conoce como la línea del área penal.

2.4. El punto penal
Se marcará un punto a 6 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistante de éstos.

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

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

2.7. Zona de sustituciones
La zona de sustituciones es la zona en la línea de banda, situada frente a los bancos de los equipos, que utilizarán los jugadores para entrar y salir de la superficie de juego.

• Se situará frente a los bancos de los equipos y se extenderá 5 m.
• Se marcará con dos líneas en cada extremo, de 80 cm de largo, 40 cm hacia el interior de la superficie de juego y 40 cm hacia el exterior, así como de 8 cm de ancho.
• El área situada frente a la mesa del cronometrador, es decir, 5 m a cada lado de la línea de medio campo, permanecerá libre.

2.8. 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 un travesaño horizontal.
La distancia (medida interior) entre los postes será de 3 m, y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2 m.
Los postes y el travesaño tendrán la misma anchura y espesor, 8 cm. Las líneas de meta tendrán la misma anchura que los postes y el travesaño.
Las redes, que deberán ser de cáñamo, yute o nailon, se engancharán en la parte posterior de los postes y del travesaño, mientras que la parte inferior estará sujeta a tubos encorvados o a cualquier otro soporte adecuado.
La profundidad de la meta, es decir, del lado interno de ambos postes hacia el exterior de la superficie de juego, será de al menos 80 cm en su parte superior y de 100 cm a nivel del suelo.

2.9. Tipo de Cancha
La cancha puede ser cubierta o descubierta, siempre que su altura mínima libre de obstáculos sea de cuatro metros, debe existir un metro mínimo entre las líneas de banda y la finalización de la cancha, que permita que el balón desborde la línea de banda, en caso de que la ciudad únicamente cuente con cancha cerrada, se permitirá el juego en esta, sin responsabilizar al torneo por el diferente desempeño que se pueda presentar al jugar en otra condición, ejemplo, la Gran Final Nacional.

Se podrá cambiar por parte del organizador el tipo de cancha y ubicación del torneo en cada ciudad.

La cancha debe contar con césped sintético o grama natural, si la ciudad no cuenta con más escenarios se podrá jugar en arenilla o concreto, siempre y cuando los largueros del arco sean metálicos con construcción perfecta y presente líneas de campo demarcadas con línea continuas adheridas con pintura del mismo ancho de los travesaños.

Es recomendable que la cancha solo cuente con la demarcación del juego de Futsal, en caso de tener otro deporte debe estar de otro color que confundan a jugadores y/o árbitro.

EL BALÓN

3.1. Características y medidas
La Organización proveerá el balón oficial de la competición, dicho elemento fue realizado bajo la reglamentación FIFA. Será necesario y estricto que los partidos se realicen con el Balón Oficial logrando unanimidad en el desarrollo del juego en todas las ciudades.

El balón:
• Será esférico
• Será de cuero u otro material adecuado
• Tendrá una circunferencia mínima de 62 cm y máxima de 64 cm
• Tendrá un peso superior a 400 g e inferior a 440 g al comienzo del partido
• Tendrá una presión equivalente a 0,4–0,6 atmósferas (400–600 g/cm2) al nivel del mar.

3.2. Reemplazo de un balón defectuoso
Si el balón explota o se daña durante un partido:
• Se interrumpirá el juego
• Se reanudará el juego por medio de un balón al suelo, ejecutado con el nuevo balón en el lugar donde se dañó el primero

Si el balón explota o se daña en un momento en que no está en juego (saque de salida, saque de meta, saque de esquina, tiro libre, tiro penal o saque de banda):
• El partido se reanudará conforme a las Reglas de Juego del futsal.

El balón no podrá reemplazarse durante el partido sin la autorización del árbitro.

NÚMERO DE JUGADORES

4.1. Jugadores
El partido lo disputarán dos equipos formados por un máximo de cinco jugadores cada uno, uno de los cuales jugará como guardameta.
El equipo se confirmará por cinco jugadores y cinco suplentes.

Los jugadores deberán presentar la cédula de ciudadanía o documento equivalente antes de iniciar el partido al árbitro de mesa y este documento será devuelto al finalizar el partido y cuando se establezca que todas las situaciones del partido se encuentran determinados, como la firma de planilla por el capitán, cancelación de amonestaciones y entrega de elementos deportivos (Balón, Petos).

Los jugadores que no se presenten a la inauguración del torneo de su ciudad no podrán jugar durante el torneo.

4.2. Inscripción Equipos
La inscripción de los equipos se realizará por medio de una línea de atención habilitada para dicho fin que atenderá a nivel nacional y solicitará durante el proceso de inscripción los documentos de identificación y aquellos que demuestre que la actividad laboral del participante está asociada a la construcción.

Existirán tres fases en el proceso de inscripción:

Inicial: Se presenta cuando el capitán o representante del equipo se comunica con la línea de atención para realizar la inscripción de los participantes del equipo, en esta fase el Call Center solicita la documentación vía telefónica, fax o mail.

Proceso: Verificación de la información.

Finalizado: Se determina si el equipo es apto o no para participar en el torneo, realizando de esta forma una confirmación telefónica con el capitán del equipo.

Las ciudades en las cuales el torneo se extiende más de una fecha los cambios en los jugadores inscritos solo podrán realizarse durante la semana próxima a la inauguración y solo se podrán modificar dos (2) jugadores por equipo.

4.3. Procedimiento de sustitución

El número máximo permitido de sustitutos es de cinco. Se permitirá un número ilimitado de sustituciones durante el partido. Un jugador que ha sido reemplazado podrá reingresar en la superficie de juego sustituyendo a otro jugador. Una sustitución puede realizarse siempre, esté o no el balón en juego, si se observan las siguientes disposiciones:

• El jugador sale de la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo.
• El jugador entra en la superficie de juego por la zona de sustituciones y únicamente cuando el jugador que sale ha traspasado completamente la línea de banda.
• Un sustituto se somete a la autoridad y jurisdicción de los árbitros, sea o no llamado a participar en el encuentro.
• La sustitución se completa cuando el sustituto entra en la superficie de juego, momento en el que se convierte en jugador, mientras que el jugador a quien reemplaza deja de serlo.

El guardameta podrá cambiar su puesto con cualquier otro jugador.

4.4. Infracciones y sanciones

Si un sustituto entra en la superficie de juego antes de que haya salido el jugador que sustituirá:

• Se interrumpirá el juego.
• Se ordenará al jugador por sustituir abandonar la superficie de juego.
• Se sancionará al sustituto con tarjeta amarilla y se le ordenará que salga de la superficie de juego para cumplir el procedimiento de sustitución.
• Se reanudará el juego con un tiro libre indirecto en favor del equipo contrario en el lugar donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego.

Si, en una sustitución, un sustituto entra en la superficie de juego o el jugador que sustituirá sale de ésta por un lugar que no sea la zona de sustituciones de su propio equipo:

• Se interrumpirá el juego.
• Se sancionará al infractor con la tarjeta amarilla y se le ordenará que salga de la superficie de juego para cumplir el procedimiento de sustitución.
•Se reanudará el juego con un tiro libre indirecto en favor del equipo contrario en el lugar donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego.

4.5. Decisiones

1. Se requieren cuatro jugadores mínimo por equipo para poder iniciar un partido.

2. En caso de expulsión de varios jugadores, se suspenderá el partido si en la superficie de juego quedan menos de tres jugadores en uno o ambos equipos (incluido el guardameta).

3. Un funcionario oficial del equipo podrá impartir instrucciones tácticas a los jugadores durante el partido. Los funcionarios oficiales deberán evitar estorbar los movimientos de los jugadores y árbitros, situándose dentro del área técnica, en los lugares donde exista, y comportándose de forma correcta.

4. El área técnica se refiere particularmente a los partidos disputados en instalaciones que cuentan con un área especial para el personal técnico y sustituto.

Las áreas técnicas pueden diferir de una instalación a otra, por ejemplo en tamaño; las siguientes notas servirán de guía general:
• El área técnica se extiende 1 m a cada lado del banquillo y hacia delante hasta 75 cm de la línea de banda.
• Se recomienda utilizar marcaciones para delimitar dicha área.
• El número de personas autorizadas para estar en el área técnica estará determinado por el reglamento de la competición.
• En conformidad con el reglamento de la competición, se deberá identificar a los ocupantes del área técnica antes del inicio del partido.
• Solamente una persona a la vez estará autorizada para dar instrucciones técnicas; después de hacerlo deberá regresar a su lugar en el banco
• El entrenador y los demás funcionarios oficiales deberán permanecer dentro de los límites del área técnica, salvo en circunstancias especiales, por ejemplo, si un fisioterapeuta o un médico debe entrar en la superficie de juego, con el permiso de los árbitros, para atender a un jugador lesionado
• El entrenador y demás ocupantes del área técnica deberán comportarse de una manera correcta

EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

5.1. Seguridad

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

5.2. Equipamiento básico

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

• Un jersey o camiseta – si se usa ropa interior, las mangas de esta ropa deberán tener el color principal de las mangas del jersey o camiseta.
• Pantalones cortos – si se usan pantalones cortos interiores, estos deberán tener el color principal de los pantalones cortos.
• Medias.
• Calzado – el único tipo de calzado permitido será zapatillas de lona o cuero blando, así como zapatillas de entrenamiento con suela de goma u otro material similar.

La empresa patrocinadora Argos realizará entrega de un uniforme compuesto por camiseta y pantaloneta la cual es de uso exclusivo y obligatorio durante el torneo, y esté se entregará únicamente a los jugadores que asistan a la inauguración del torneo. No podrá ser modificable, colocarle logos, nombre del equipo, etc.

5.3. Guardametas

• El guardameta podrá utilizar pantalones largos
• Cada guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores y de los árbitros
• Un jugador de campo que sustituye al guardameta, deberá llevar el número dorsal que le corresponde en una camiseta de guardameta

5.4. Infracciones y sanciones
Para cualquier otra infracción de esta regla:
• Los árbitros ordenarán al jugador infractor abandonar la superficie de juego para que ponga en orden su equipamiento o lo complete con la pieza faltante; podrá volver a la superficie de juego sólo después de haberse presentado ante uno de los árbitros, quien tendrá que cerciorarse de que el equipamiento del jugador está en orden.
• Si al iniciar el partido el jugador no cuenta con el equipamiento básico no podrá ingresar a la cancha.

5.5. Reanudación del juego
Si los árbitros interrumpen el juego para amonestar al infractor:
• El juego se reanudará por medio de un tiro libre indirecto lanzado por un jugador del equipo adversario desde donde se encontraba el balón cuando el árbitro interrumpió el partido.

5.6. Decisiones
1. Los jugadores no deberán mostrar al público camisetas interiores con lemas o publicidad. El equipamiento básico obligatorio no deberá tener mensajes políticos, religiosos o personales.
2. La organización sancionará a aquellos jugadores que levanten su camiseta para mostrar lemas o publicidad.

EL ÁRBITRO Y EL SEGUNDO ÁRBITRO

6.1. La autoridad de los árbitros
Cada partido será controlado por dos árbitros, quienes tendrán la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego del Futsal en dicho encuentro.

6.2. Poderes y deberes
Los árbitros:
• Harán cumplir las Reglas de Juego del Futsal.
• 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 es tal.
• Tomarán nota e informarán a las autoridades competentes de todos los incidentes ocurridos antes, durante y después del partido, así como de las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores o funcionarios oficiales de los equipos.
• Tomarán medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.
• Tomarán medidas contra los funcionarios oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrán, si lo juzgan necesario, expulsarlos de la superficie de juego y sus alrededores, aunque sin mostrarles la tarjeta roja.
• No permitirán que personas no autorizadas entren en la superficie de juego.
• Interrumpirán el juego si juzgan que algún jugador ha sufrido una lesión grave, y ordenarán trasladarlo fuera de la superficie de juego.
• Permitirán que el juego continúe hasta que el balón esté fuera de juego si juzgan que un jugador está lesionado levemente.
• Se asegurarán de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2.
• Castigarán la infracción más grave cuando un jugador comete más de una infracción al mismo tiempo.

El árbitro, por su parte:
• Actuará como cronometrador en caso de que este oficial no esté presente.
• Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido en caso de contravención a las Reglas de Juego del Futsal, o por cualquier interferencia externa.

6.3. Decisiones de los árbitros

Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluidos el hecho de si un gol fue marcado o no y el resultado del partido, son definitivas.

El árbitro y el segundo árbitro podrán modificar una decisión únicamente si se dan cuenta de que es incorrecta o si lo juzgan necesario, siempre que no se haya reanudado el juego o haya terminado el partido.

6.4. Decisiones

1. Si el árbitro y el segundo árbitro señalan simultáneamente una infracción y hay desacuerdo en cuanto a qué equipo favorece la decisión, prevalecerá la decisión del árbitro.
2. El árbitro y el segundo árbitro podrán imponer una amonestación o una expulsión, pero, si existe un desacuerdo entre ellos, prevalecerá la decisión del árbitro.
3. En caso de una intervención indebida o conducta incorrecta del segundo árbitro, el árbitro prescindirá de sus servicios, tomará las disposiciones necesarias para que sea sustituido y notificará el hecho al organismo competente.
4. El segundo árbitro se situará en el lado opuesto al que controla el árbitro y estará equipado también con un silbato.
5. Durante el torneo Argos 2012 será voluntaria la presencia de un segundo árbitro.

EL CRONOMETRADOR Y EL TERCER ÁRBITRO

7.1. Deberes

Se designará a un cronometrador y a un tercer árbitro. Se ubicarán en el exterior de la superficie de juego, a la altura de la línea del medio campo y en el mismo lado que la zona de sustituciones.
El cronometrador y el tercer árbitro recibirán un cronómetro adecuado y el dispositivo necesario para controlar la acumulación de faltas, que será facilitado por la asociación o el club bajo cuya jurisdicción se juega el partido.

7.2. El cronometrador

• Controlará que el partido tenga la duración estipulada en la Regla 7, y para ello:

• Pondrá en marcha el cronómetro después del saque de salida
• Detendrá el cronómetro cuando el balón esté fuera de juego
• Volverá a ponerlo en marcha después de un saque de banda, de meta o de esquina, de un tiro libre, de tiros desde el punto penal o el segundo punto penal, de un tiempo muerto o de un “balón al suelo“
• Cronometrará el minuto de tiempo muerto
• Cronometrará los 2 minutos de expulsión de un jugador
• Anunciará, mediante un silbato o una señal acústica diferente de la de los árbitros, el final del primer tiempo, del partido, de los tiempos suplementarios y del minuto de tiempo muerto
• Indicará, mediante un silbato o una señal acústica diferente de la de los árbitros, la solicitud de un tiempo muerto de un equipo, tras comunicárselo el tercer árbitro
• indicará, mediante un silbato o una señal acústica diferente de la de los árbitros, la quinta falta acumulada de un equipo, tras comunicárselo el tercer árbitro

7.3. El tercer árbitro

El tercer árbitro, además de asistir al cronometrador:
• Utilizará la planilla estándar general, para los registros propios de su rol.
• Llevará un registro de las primeras cinco faltas acumuladas por cada equipo, señaladas por los árbitros en cada período, y colocará una señal visible sobre la mesa del cronometrador para informar de dicha circunstancia
• Llevará un registro de todos los tiempos muertos que le queden a cada equipo e informará a los árbitros y a los equipos sobre el particular; indicará la autorización para un tiempo muerto cuando le sea solicitado por un oficial de uno de los equipos (Regla 7)

• Llevará un registro de las interrupciones del juego y las razones de las mismas
• Llevará un registro de los jugadores que participan en el juego
• Anotará los números de los jugadores que marcaron los goles
• Tomará nota de los números y nombres de los jugadores que hayan sido amonestados o expulsados
• Controlará el reemplazo de balones a petición de los árbitros
• En caso necesario, controlará el equipamiento de los sustitutos antes de que entren en la superficie de juego
• Indicará a los árbitros un error manifiesto en la amonestación o expulsión de jugador, o si se produce una conducta violenta fuera de su campo visual; no obstante, los árbitros decidirán sobre cualquier asunto relacionado con el juego
• Supervisará el comportamiento de las personas sentadas en los banquillos y comunicará a los árbitros cualquier conducta impropia
• Proporcionará cualquier otra información importante para el juego
• Al finalizar el partido registrará la firma de los dos capitanes en la planilla de juego.

En caso de intervención indebida o conducta incorrecta del cronometrador o del tercer árbitro, el árbitro prescindirá de sus servicios, tomará las disposiciones necesarias para que sea sustituido y notificará el hecho al organismo competente. En caso de lesión del árbitro o el segundo árbitro, el tercer árbitro sustituirá al segundo árbitro.

7.4. Decisiones
En caso de ausencia del tercer árbitro, el cronometrador ejercerá también las funciones específicas del tercer árbitro.

LA DURACIÓN DEL PARTIDO

8.1 Períodos de juego
El partido durará dos tiempos iguales de 20 minutos cada uno. El cronometraje lo hará un cronometrador, cuyas funciones están especificadas en la Regla 6.

La duración de cada periodo deberá prolongarse a fin de permitir la ejecución de un tiro penal o un tiro libre directo contra un equipo que ha cometido más de cinco faltas acumuladas.

8.2. Tiempo muerto
Los equipos tendrán derecho a un minuto de tiempo muerto en cada uno de los periodos.

Se deberán respetar las siguientes disposiciones:
• Los oficiales de los equipos están autorizados para solicitar un minuto de tiempo muerto al tercer árbitro.
• El minuto de tiempo muerto se concederá únicamente cuando el equipo solicitante esté en posesión del balón.
• El cronometrador concederá el tiempo muerto cuando el balón esté fuera de juego, utilizando un silbato o una señal acústica diferente de las usadas por los árbitros.
• Durante el tiempo muerto, los sustitutos deben permanecer en el exterior de la superficie de juego; la sustitución de jugadores sólo es posible al término del tiempo muerto; igualmente, no se permitirá que un oficial imparta instrucciones en la superficie de juego.
• Si un equipo no solicita el tiempo muerto que le corresponde en el primer periodo, seguirá disfrutando únicamente de un minuto de tiempo muerto en el segundo periodo

8.3. Intervalo del medio tiempo
El intervalo entre los dos periodos no durará más de quince minutos.

8.4. Circunstancias especiales

•El partido puedo ser finalizado por caso de fuerza mayor y se repetirá si se llevaba menos del 50% de la duración total del partido, en caso contrario el marcador será el lleve hasta el momento de la interrupción.
• El comité podrá reprogramar los partidos con previo aviso a los equipos involucrados.
• No se tiene en cuenta el término Goleada Técnica, es decir, que no se puede finalizar un partido por realización de cierto número de goles, únicamente puede finalizarse un partido por la decisión del árbitro cuando un equipo se retira de la cancha.

EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

9.1. Introducción
Se lanzará una moneda y el equipo favorecido decidirá la dirección en la que atacará en el primer tiempo del partido. El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido. El equipo favorecido tras lanzar la moneda al aire ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo.

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

Los equipos deben presentarse diez (10) minutos antes de la hora del partido en la mesa de registro con documento de identidad original para elaborar la planilla de partido y entregar los petos (Segunda Camisa) para diferenciar los equipos.

9.2. Perdida por W (Ausencia de equipo).
Perdida por W (Walk-Over) significa la no inicialización del partido, por la falta de un equipo luego de 10 minutos de planificado el encuentro o la presencia de tres o menos participantes de un equipo, donde en ambos casos se determinará ganador el equipo que se presente a tiempo y de forma completa.
En caso de que ambos equipos en disputa no se presenten luego de 10 minutos, se determinará W para los dos y no se otorgarán puntos a ninguno de los dos equipos.

Dado el caso que no puedan asistir un equipo al partido se debe enviar una carta en papel membrete y firmada por el ingeniero o contratista el motivo.

9.3. Saque de salida
El saque de salida es una forma de iniciar o reanudar el juego:

• Al comienzo del partido.
• Tras haber marcado un gol.
• Al comienzo del segundo tiempo del partido.
• Al comienzo de cada parte del tiempo suplementario.
Se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida.

9.4. Procedimiento
• Todos los jugadores deben encontrarse en su propio campo.
• Los adversarios del equipo que efectuará el saque de salida deberán encontrarse al menos a 3 metros del balón hasta que esté en juego.
• El balón estará inmóvil en el punto central.
• El árbitro dará la señal.
• El balón entrará en juego en el momento en que sea golpeado y se mueva hacia delante.
• El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que no sea tocado por otro jugador.

Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará el saque de salida.

9.5. Infracciones y sanciones
En caso de que el ejecutor del saque toque el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador:
• Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción. Para cualquier otra infracción del procedimiento de saque de salida, se repetirá el saque de salida.

9.6. Balón al suelo
El balón al suelo es una forma de reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, siempre que el balón esté en juego y no haya sobrepasado ni las líneas de banda ni las de meta a causa de cualquier incidente no mencionado en las Reglas de Juego del futsal.

9.7. Procedimiento
Uno de los árbitros dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando se interrumpió el juego.

9.8. Infracciones y sanciones
Se volverá a dejar caer el balón:
• Si es tocado por un jugador antes de tocar el suelo.
• Si el balón sale de la superfi cie de juego después de tocar el suelo, sin haber sido tocado por un jugador.

9.9. Circunstancias especiales
Un tiro libre concedido al equipo defensor en su área penal podrá ser lanzado desde cualquier parte de dicha área.
Un tiro libre indirecto concedido al equipo atacante en el área penal adversaria será lanzado desde la línea del área penal en el punto más cercano al lugar donde ocurrió la infracción.
Un balón al suelo para reanudar el partido, después de que el juego haya sido interrumpido temporalmente dentro del área penal, será ejecutado en la línea del área penal en el punto más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.

EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

10.1. El balón fuera de juego
El balón estará fuera de juego si:

• Ha traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire.
• El juego ha sido interrumpido por los árbitros.
• Golpea el techo.

10.2. El balón en juego
El balón estará en juego en cualquier otro momento, incluso si:

• Rebota en los postes o el travesaño y permanece en la superficie de juego.
• Rebota en cualquiera de los árbitros situados dentro de la superficie de juego.

10.3. Decisiones
1. Si se juega en superficies techadas y el balón golpea el techo, se reanudará el juego con un saque de banda que ejecutarán los adversarios del último equipo que tocó el balón. El saque de banda se efectuará en

el punto de la línea de banda más próximo al lugar en el suelo equivalente al lugar donde el balón tocó el techo.
2. La altura mínima libre en las superficies techadas se establecerá en el reglamento de competición, pero será como mínimo de cuatro metros.

GOL MARCADO

11.1. 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, sin que haya sido llevado, lanzado o golpeado intencionadamente con la mano o el brazo por cualquier jugador del equipo atacante, incluido el guardameta, y siempre que el equipo anotador no haya contravenido previamente las Reglas de Juego del futsal.

11.2. Equipo ganador
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 ninguno, se determinará un ganador por medio de tiempo suplementario o la ejecución de tiros penales.

FALTAS E INCORRECCIONES

Las faltas e incorrecciones se sancionarán de la siguiente manera:

12.1. Tiro libre directo
Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes siete infracciones de una manera que los árbitros juzguen imprudente, temeraria o con el uso de fuerza excesiva:
• Dar o intentar dar una patada a un adversario.
• Zancadillear o intentar zancadillear a un contrario, ya sea mediante las piernas o agachándose delante o detrás de él.
• Saltar sobre un adversario.
• Cargar sobre un adversario.
• Golpear o intentar golpear a un adversario.
• Realizar una entrada contra un adversario.
• Empujar a un adversario.

Se concederá asimismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes cuatro infracciones:
• Sujetar a un adversario.
• Escupir a un adversario.
• Deslizarse para tratar de jugar el balón cuando está siendo jugado o va a ser jugado por un adversario (entrada deslizante con los pies); esta disposición se aplica al guardameta dentro de su propia área penal sólo cuando ponga en peligro la integridad física de un adversario.
• Jugar el balón, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo, con la mano o el brazo (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).

El tiro libre directo se lanzará en el lugar donde se cometió la infracción, salvo si se concede al equipo defensor dentro de su propia área penal, en cuyo caso se lanzará desde cualquier punto del área penal.

Las infracciones mencionadas son faltas acumuladas.

12.2. Tiro penal

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

12.3. Tiro libre indirecto

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

• Tras despejar el balón, lo vuelve a tocar tras el pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya atravesado la línea de medio campo o haya sido jugado o tocado por un adversario.
• Toca o controla con las manos el balón que un compañero le ha pasado deliberadamente con el pie.
• Toca o controla con las manos el balón que un compañero le ha pasado directamente de un saque de banda.
• Toca o controla el balón con las manos o los pies en su propia mitad de la superficie de juego durante más de cuatro segundos.

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción, si el árbitro juzga que un jugador:

• Juega de una forma peligrosa.
• Obstaculiza el avance de un adversario.
• Impide que el portero lance el balón con las manos.
• Comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en la Regla 11, 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.

12.4. Sanciones disciplinarias

Sólo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores titulares y sustitutos.
Los árbitros tienen la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que se incorporan a la superficie de juego hasta que la abandonan, después del pitido final.

12.5. Infracciones sancionables con una amonestación

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

• Ser culpable de conducta antideportiva.
• Desaprobar con palabras o acciones.
• Infringir persistentemente las Reglas de Juego del futsal.
• Retardar deliberadamente la reanudación del juego.
• No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, de banda, tiro libre o saque de meta.
• 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 jugador sustituto será amonestado si comete una de las siguientes infracciones:

• Ser culpable de conducta antideportiva.
• Desaprobar con palabras o acciones.
• Retardar deliberadamente la reanudación del juego.

12.6. Infracciones sancionables con una expulsión (tarjeta roja)

Un jugador o un jugador sustituto serán expulsados si cometen una de las siguientes 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 tiro libre o tiro penal.
• Emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera y obscena.
• Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

Un jugador sustituto será expulsado si comete la siguiente infracción:
• Malograr o impedir un gol o una oportunidad manifiesta de gol.

No existe fecha de sanción por acumulación de tarjetas o expulsión.

Decisiones
1. Un jugador expulsado no podrá volver a jugar ni sentarse en el banco de sustitutos, debiendo abandonar los alrededores de la superficie de juego.
Un jugador podrá sustituir al jugador expulsado y entrar en la superficie de juego una vez transcurridos dos minutos efectivos después de la expulsión, siempre que cuente con la autorización del cronometrador, salvo si se marca un gol antes de que transcurran los dos minutos, 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 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 ambos equipos juegan con tres jugadores y se marca un gol, ambos equipos mantendrán el mismo número de jugadores.
- Si el equipo en inferioridad numérica marca un gol, se continuará el juego sin alterar el número de jugadores.

2. En virtud de las estipulaciones de la Regla 11, un jugador podrá pasar el balón a su guardameta, tras haberlo despejado éste, si lo recibe habiendo atravesado anteriormente la línea media o habiendo sido tocado o jugado por un adversario, utilizando su cabeza, el pecho o la rodilla, etc. No obstante, si en opinión de los árbitros, un jugador emplea un truco deliberado para evadir la regla, mientras el balón está en juego, el jugador será culpable de conducta antideportiva. Será amonestado, recibirá la tarjeta amarilla y se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario desde el lugar donde se cometió la infracción.
En tales circunstancias será irrelevante si el guardameta toca o no posteriormente el balón con las manos. La infracción es cometida por el jugador que intenta burlar tanto la letra como el espíritu de la Regla 11.

3. Una entrada que ponga en peligro la integridad física de un adversario deberá ser sancionada como juego brusco grave.

4. Toda simulación en la superficie de juego que tenga por finalidad engañar a los árbitros será sancionada como conducta antideportiva.

5. El jugador que se quite la camiseta al celebrar un gol deberá ser amonestado por conducta antideportiva.

6. El Comité Organizador podrá retirar del torneo a un Equipo que presente conducta violenta extrema, donde se podrá vetar de próximos torneos o competencias organizadas por Argos.

7. Los jugadores deberán cancelar de forma inmediata al finalizar el partido las amonestaciones que hayan sido objeto al coordinador de la ciudad.

Tarjeta Amarilla: 1000$

Tarjeta Roja: 2000$

El no cancelar el valor de las tarjetas incurrirá en falta grave al reglamento, causando la imposibilidad de jugar nuevos partidos hasta que se encuentre a paz y salvo.

TIROS LIBRES

13.1. Tipos de tiros libres

Los tiros libres son directos o indirectos.

Tanto para los tiros libres directos como indirectos, el balón deberá estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya tocado a otro jugador.

13.2. Tiro libre directo

Se concederá un gol si el balón se introduce directamente en la meta contraria.

13.3. Tiro libre indirecto

Sólo se concederá un gol si el balón toca a otro jugador antes de entrar en la meta.

13.4. Posición en tiros libres

Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a cinco metros del balón hasta que el balón esté en juego. El balón estará en juego después de que sea tocado o jugado.

Si el equipo defensor ejecuta un tiro libre desde su propia área penal, todos los adversarios deberán situarse fuera de esta área. El balón estará en juego cuando haya salido de esta área.

13.5. Infracciones y sanciones

Si al ejecutar un tiro libre un adversario no observa la distancia reglamentaria:

• Se repetirá el tiro.

Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón sin que lo haya tocado otro jugador:

• Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

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

• Los árbitros señalarán un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

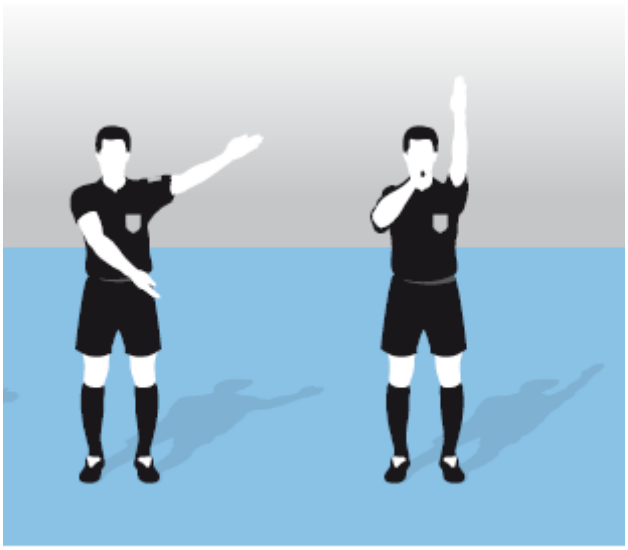
13.6. Señales

Tiro libre directo:

• 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 el dedo índice del otro brazo señalará hacia el suelo de manera que quede claro para el tercer árbitro (o cualquier otro árbitro en la mesa de anotación) que se trata de una falta acumulada.

Tiro libre indirecto:

• Los árbitros señalarán el tiro libre indirecto levantando un brazo por encima de su cabeza y manteniéndolo en esa posición hasta que se haya ejecutado el tiro y el balón haya sido jugado o tocado por otro jugador o haya salido del juego.



Tiro libre directo/ Tiro penal Tiro libre indirecto

FALTAS ACUMULADAS

14.1. Faltas acumuladas

• Son aquellas sancionadas con un tiro libre directo y mencionadas en la Regla 11.
• En el informe del partido se registrarán las primeras cinco faltas acumuladas de cada equipo en cada periodo.
• Los árbitros podrán detener o no el juego, en virtud de si deciden aplicar ventaja, y siempre que un equipo no hubiese cometido ya sus primeras cinco faltas acumuladas, salvo que el equipo afectado por la falta tuviese una oportunidad manifiesta de marcar un gol.
• Si han aplicado ventaja, una vez que el balón esté fuera de juego le indicarán al tercer árbitro, mediante la señal preceptiva, que anoten la falta acumulada.
• Si hay un tiempo suplementario, todas las faltas acumuladas durante el segundo periodo del partido continuarán acumulándose en el tiempo suplementario del partido.

14.2. Posición en tiros libres

En las cinco primeras faltas acumuladas de cada equipo en cada periodo, y siempre que el juego se haya detenido por tal motivo:
• Una barrera de jugadores del equipo contrario podrá defender los tiros libres.
• Los adversarios deberán encontrarse al menos a cinco metros del balón.
• Se podrá anotar un gol en la portería contraria directamente de un tiro libre de este tipo.

A partir de la sexta falta acumulada de cada equipo 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 cinco metros como mínimo.
• Los jugadores permanecerán en la superficie de juego, detrás de una línea imaginaria alineada con el balón, paralela a la línea de meta y fuera del área penal, a una distancia de cinco metros del balón y no podrán obstaculizar al jugador que ejecuta el tiro libre.
Ningún jugador podrá cruzar dicha línea imaginaria hasta que el balón sea golpeado y entre en movimiento.

14.3. Procedimiento (para la sexta y siguientes faltas acumuladas)
• 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 abandonado la superficie de juego.
• Si un jugador que comete una sexta falta 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 a diez metros de la línea de meta, el tiro libre se lanzará desde el segundo punto penal.
La ubicación del segundo punto penal se indica en la Regla 1. El tiro libre deberá ejecutarse de acuerdo con lo establecido en el apartado precedente "Posición en tiros libres"
• Si un jugador comete una sexta falta en la mitad de su propia superficie de juego, entre la línea 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 debe permitir tiempo adicional para ejecutar un tiro libre directo al final de cada parte del partido o al final de cada periodo del tiempo suplementario.

14.4. Infracciones y sanciones
Si un jugador del equipo defensor infringe esta regla:
• Si no se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro libre
• Si se marca un gol, no se repetirá el tiro libre

Si un jugador del equipo que ejecuta el saque infringe esta regla:
• Si se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro libre
• Si no se marca un gol, los árbitros detendrán el juego y lo reanudarán con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción

Si el ejecutor del tiro libre infringe esta regla después de que el balón esté en juego:
• Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción

Si un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen esta regla:
• Se repetirá el tiro libre

Si el balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante:
• Se repetirá el tiro

Si el balón rebota hacia la superficie de juego en el guardameta, el travesaño o los postes, y toca luego cualquier otro objeto:
• Los árbitros detendrán el juego
• Reanudarán el juego con balón al suelo, que se ejecutará desde el lugar donde tocó el objeto

EL TIRO PENAL

15.1. El tiro penal
Se concederá un tiro penal contra el equipo que comete una de las infracciones sancionables con un tiro libre directo dentro de su propia área penal 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 tiempo o al final de los períodos del tiempo suplementario.

15.2. Posición del balón y de los jugadores
El balón:
• Se colocará en el punto penal.

El ejecutor del tiro penal:
• Deberá ser debidamente identificado.

El guardameta defensor:
• Deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta, hasta que el balón esté en juego.

Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, estarán ubicados:
• En la superficie de juego.
• Fuera del área penal.
• Detrás o a los lados del punto penal.
• A un mínimo de cinco metros del punto penal.

15.3. Procedimiento
• El ejecutor del tiro penal pateará el balón hacia delante.
• No volverá a jugar el balón hasta que el esférico haya tocado a otro jugador.
• El balón estará en juego en el momento en que sea golpeado y se ponga en movimiento.

Cuando se ejecuta un tiro penal durante el curso normal del partido o durante una prolongación del primer periodo**,** del segundo periodo o del tiempo suplementario se concederá un gol si el balón, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño:

• Toca uno o ambos postes, o el travesaño, o al guardameta.

15.4. Infracciones y sanciones
Si un jugador del equipo defensor infringe esta regla:
• Si no se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro penal
• Si se marca un gol, no se repetirá el tiro penal

Si un jugador del equipo que ejecuta el tiro infringe esta regla:
• Si se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro penal
• Si no se marca un gol, los árbitros detendrán el juego y lo reanudarán con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción

Si el ejecutor del tiro penal infringe esta regla después de que el balón esté en juego:
• Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará del lugar donde se cometió la infracción.

Si un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen esta regla:
• Se repetirá el tiro penal.

Si el balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante:
• Se repetirá el tiro.

Si el balón rebota hacia la superficie de juego en el guardameta, el travesaño o los postes, y toca luego cualquier otro objeto:

• Los árbitros detendrán el juego.
• Reanudarán el juego con balón al suelo, que se ejecutará desde el lugar donde tocó el objeto.

EL SAQUE DE BANDA

16.1. El saque de banda
El saque de banda es una forma de reanudar el juego.
No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.
Se concederá un saque de banda a los adversarios del jugador que tocó por último el balón:
• Cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda, ya sea por tierra o por aire, o
• Cuando toque el techo de la sala.

El balón se pateará desde el punto por donde el balón franqueó la línea de banda.

16.2. Posición del balón y de los jugadores
El balón:
• Deberá permanecer inmóvil sobre la línea de banda.
• Se jugará con el pie hacia el interior de la superficie de juego en cualquier dirección.

El ejecutor del saque deberá tener una parte de un pie sobre la línea de banda o en el exterior de la superficie de juego en el momento de efectuar el saque.

Los jugadores defensores se colocarán a una distancia mínima de cinco metros del punto donde se efectúa el saque de banda.

16.3. Procedimiento
• El jugador que efectúa el saque de banda deberá hacerlo en los cuatro segundos posteriores a recibir el balón.
• El jugador que efectúa el saque de banda no podrá volver a jugar el balón hasta que el esférico no haya tocado a otro jugador.
• El balón estará en juego tan pronto haya entrado en la superficie de juego.

16.4. Infracciones y sanciones
Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si:
• El jugador que efectúa el saque de banda toca el balón por segunda vez antes de que éste haya tocado a otro jugador; el tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Un jugador del equipo contrario efectuará el saque de banda si:
• El saque de banda se efectúa incorrectamente.
• El saque de banda se efectúa desde una posición que no corresponde al lugar donde el balón salió de la superficie de juego.
• El saque de banda no se efectúa en los cuatro segundos después de que el balón esté en manos del jugador que debe realizar el saque.
• Se infringe esta regla de cualquier otra manera.

Si un adversario distrae o estorba de forma incorrecta al ejecutor del saque:
• Será amonestado por conducta antideportiva y recibirá la tarjeta Amarilla.

EL SAQUE DE META

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

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

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

17.2. Procedimiento
• El balón será lanzado con las manos desde cualquier punto del área penal por el guardameta.
• Los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego.
• El guardameta no podrá volver a tocar el balón por segunda vez hasta que el balón sea tocado por un adversario o le sea devuelto por cualquier jugador de su equipo una vez haya cruzado la línea de medio campo.
• El balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente más allá del área penal.

17.3. Infracciones y sanciones
Si el balón no es lanzado directamente fuera del área penal:
• Se repetirá el saque de meta.

Si, una vez que el balón está en juego, el guardameta toca por segunda vez el balón antes de que éste haya sido tocado por un adversario o haya cruzado la línea de medio campo:
• Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si el saque de meta no se ejecuta en cuatro segundos después de que el balón esté en posesión del guardameta:
• 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.

EL SAQUE DE ESQUINA

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

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

Se concederá un saque de esquina:
• Si el balón ha traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y no se ha marcado un gol conforme a la Regla 10.

18.2. Procedimiento
• El balón se colocará en el interior del cuadrante de esquina más cercano.
• Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de cinco metros del cuadrante de esquina hasta que esté en juego.
• El balón será jugado con el pie por un jugador del equipo atacante.
• El balón estará en juego en el momento en que sea jugado y se ponga en movimiento.

• El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez hasta que no haya tocado a otro jugador.

18.3. Infracciones y sanciones
Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si:
• El jugador que efectúa el saque toca el balón por segunda vez, antes de que éste haya tocado a otro jugador; el tiro libre indirecto se lanzará en el punto donde se cometió la infracción.
• El saque de esquina no se ejecuta en cuatro segundos después de que el balón esté en posesión del ejecutor; el tiro libre indirecto se ejecutará desde el cuadrante de esquina.

Para cualquier otra contravención a la regla:
• Se repetirá el saque.

PROCEDIMIENTOS PARA DETERMINAR UN GANADOR

19.1. Procedimientos para determinar un ganador
El tiempo suplementario y los tiros desde el punto penal son los dos métodos para determinar qué equipo será el ganador en caso de empate.

19.2. Tiempo suplementario
• El tiempo suplementario constará de dos tiempos iguales de cinco minutos cada uno.
• Si un equipo no anota un gol más que su adversario, el vencedor del partido se decidirá mediante el lanzamiento de tiros desde el punto penal.

19.3. Tiros desde el punto penal
• El árbitro deberá elegir la meta en que se lanzarán los tiros penales.
• El árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán resulte favorecido decidirá si ejecuta el primer o el segundo tiro.
• El árbitro, el tercer árbitro y el cronometrador anotarán todos los tiros lanzados.
• Sujeto a las condiciones estipuladas más abajo, cada equipo lanzará cinco tiros.
• Los tiros deberán ejecutarse alternadamente.
• Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco tiros, uno ha marcado más goles de los que el otro pudiera anotar aún completando sus cinco tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada.

Si ambos equipos han ejecutado sus cinco tiros, marcando la misma cantidad de goles o sin marcar ninguno, la ejecución de los tiros deberá continuar en el mismo orden hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras lanzar el mismo número de tiros.
• Todos los jugadores y sustitutos estarán autorizados a ejecutar los tiros penales.
• Cada tiro deberá ser ejecutado por un jugador diferente y todos los jugadores elegibles deberán lanzar un tiro antes de que uno de ellos pueda lanzar un segundo tiro.
• Cualquier jugador elegible podrá cambiar de puesto con el guardameta en todo momento durante la ejecución de los tiros.
• Solamente los jugadores elegibles y los árbitros podrán encontrarse en la superficie de juego cuando se ejecutan los tiros desde el punto penal.
• Todos los jugadores elegibles, excepto el jugador que lanzará el tiro penal y los dos guardametas, deberán permanecer en la otra mitad del campo, junto al tercer árbitro.
• El guardameta que es compañero del ejecutante deberá permanecer en la superficie de juego, fuera del área penal en la que se ejecutan los tiros, en la intersección de la línea de meta con la línea que se extiende perpendicular a la línea de meta (línea del área penal).
• Si, al finalizar el partido, un equipo tiene más jugadores, entre titulares y sustitutos, que su adversario, deberá reducir su número para equipararse al equipo contrario, y el capitán de equipo deberá comunicar al árbitro el nombre y el número de cada jugador excluido.

• Antes de comenzar con el lanzamiento de tiros desde el punto penal, el árbitro se asegurará de que permanezca dentro del campo adversario al de ejecución el mismo número de jugadores elegibles por equipo para lanzar los tiros penales.

SISTEMA DE COMPETENCIA

20.1. Fases Campeonato

Durante Triangulares, cada Fixture se jugará por sistema de puntos, clasificando el primer equipo del triangular a la siguiente fase, donde, el equipo que gané el partido obtendrá 3 puntos. En caso de paridad de puntos, quedará mejor posicionado el equipo con mejor diferencia de gol (Goles a favor – goles en contra) y luego los indicadores del punto 19.2.

Durante Eliminación Directa, se jugará en la modalidad de eliminación directa de un solo partido, donde se utilizarán los procedimientos de la regla 18 para determinar el ganador.

20.2. Indicadores de desempate

1. Puntos obtenidos en la fase.
2. Diferencia Goles (Goles Marcados – Goles Recibidos)
3. Mayor cantidad de goles a favor.
4. Partido para definir un ganador.

20.3. Programación de partidos

El organizador llamará al capitán de cada equipo con 4 días de anticipación del partido para indicarle la programación de la fecha, cancha y equipo enfrentado, se jugara regularmente los días domingo, no obstante puede ser posible programación en otro día de la semana.

Así mismo, el capitán o representante del equipo podrá solicitar un cambio de partido por novedad laboral 4 días antes de la fecha y se solicitará soporte físico del trabajador u obra de la novedad laboral.

INAUGURACIÓN Y CIERRE DEL TORNEO

Congresillo Técnico

Antes de iniciar el torneo se citará a los capitanes de los equipos y un árbitro líder y un representante del Comité Organizador informar la metodología del juego y sus detalles.

Se sortearán la ubicación de los equipos dentro de los triangulares que tenga cada una de las ciudades.

Inauguración

Se realizará un evento inaugural donde se invitará a todos los participantes y dar inicio al torneo en cada una de las ciudades, durante este suceso se realizarán los partidos inaugurales donde se establecerán a través de un sorteo público:
a. Primero se sorteará los triangulares que van a jugar en la fecha, por medio de balotas que tendrán impreso el número de los triangulares que se juegan en cada ciudad, teniendo en cuenta previamente en el congresillo técnico se sortearon los triangulares.
b. Segundo, luego de elegir los triangulares, se determinará a través de tres balotas que están marcadas con el número del equipo (Ejemplo, Equipo 1, Equipo 2, Equipo 3) cuales son los que van a disputar el partido.

En caso de que un equipo esté ausente se determinará perdida por W y se jugará el partido con los dos equipos restantes del triangular.

Final Regional

La Final Regional junto con la Semifinal se jugará el mismo día, donde se realizará la premiación del Campeón, Subcampeón, 3 Lugar y 4 lugar. Al finalizar los torneos de una misma zona se determinará el representante a la Gran Final por medio de un indicador.

Distribución de zonas:

Zona Centro:
- Bogotá
- Villavicencio
- Tunja
- Bucaramanga

Z.Noroccidente:
- Medellín
- Manizales

Z. Suroccidente:
- Cali
- Popayán
- Pasto

Zona Norte:
- Barranquilla
- Cartagena
- Montería
- Valledupar
- Santa Marta

El indicador zonal se fracciona de la siguiente manera:

Puntos	Goles Favor	Partidos	Goles Contra	Amarillas	Rojas
0.5	0.2	0.3	0.2	0.1	0.1
Indicadores Positivos			Indicadores Negativos		

El cálculo del indicador está dado por la multiplicación de cada ítem por el valor de cada indicador y luego la suma de los resultados positivos y la resta de los indicadores negativos.

Gran Final Nacional

Posterior a la finalización de los torneos regionales, se llevará a cabo la Gran Final Nacional con los 4 equipos clasificados de cada Zona (Noroccidente, Suroccidente, Norte y Centro).

Donde los jugadores de los equipos clasificados que vayan a la Gran Final deberán demostrar que es trabajador de la construcción con 2 cartas de referencia, donde certifique su oficio, con un jugador que no cumpla (1 de los 10 integrantes del equipo), el equipo quedará expulsado. Como también se deben presentar los jugadores que finalizaron el torneo en cada una de sus ciudades.

Noroccidente: Medellín y Manizales.
Suroccidente: Cali, Popayán y Pasto.
Norte: Barranquilla, Cartagena, Montería, Valledupar y Santa Marta.
Centro: Bogotá, Villavicencio, Tunja y Bucaramanga.

Basado en el reglamento del Torneo Argos 2011 y en el Oficial de la FIFA 2008 (Reglas de Juego del Fútsal).