



ASOCIACION MUNDIAL DE FUTSAL

CONGRESO ORDINARIO DE LA AMF

ASUNCION, MAYO 12 DE 2018

ACTUALIZACIONES UNIFICACIONES Y ACLARACIONES

REGLA No. 1 LA SUPERFICIE DE JUEGO

MARCACION.

- Se marcará obligatoriamente líneas de 30 cm. perpendiculares a la línea de meta en el sitio exacto donde se ubican los postes de los arcos, siempre hacia afuera.
- Los tramos de la línea de meta comprendidos entre los postes de los arcos se denominan **LINEAS DE GOL**.
- **PUNTO DE TIRO DE CASTIGO, NO DOBLE PENAL**
- **ZONA DE SUSTITUCIONES:** tendrá una dimensión de cuatro (4) metros a partir de la zona libre.
- **SEGURIDAD:**
 - Zona perimetral libre de obstáculos: mínimo un (1) metro a lo largo de las líneas laterales, dos (2) metros por las líneas finales, y cinco (5) metros de altura las superficies de juego que tengan techo.
 - Portones que abran hacia afuera, sin candados ni trabas; avisos de salida de emergencia personal paramédico, camillas y servicio de ambulancia, lugares adecuados para la prensa.

REGLA No. 2 EL BALON

MAYORES DE 16 AÑOS: MASCULINO Y FEMENINO.

CIRCUNFERENCIA: 60-62 cms.

PESO: 430-450 gramos.

CALIBRACION: 9 libras.



ASOCIACION MUNDIAL DE FUTSAL

CONDICION AERODINAMICA: lanzado desde una altura de 2 metros, el primer rebote no debe exceder los 30 centímetros; y el segundo rebote no más de 10 de centímetros.

DE 13 A 16 AÑOS. MASCULINO Y FEMENINO

CIRCUNFERENCIA: 60-62 cms.

PESO: 400-430 gramos.

CONDICION AERODINAMICA: lanzado desde una altura de 2 metros, el primer rebote no debe exceder los 30 centímetros y el segundo rebote no más de 10 de centímetros.

MENORES DE 12 AÑOS

CIRCUNFERENCIA: 53-55 cms.

PESO: 320-350 gramos.

CONDICION AERODINAMICA: lanzado desde una altura de 2 metros, el primer rebote no debe exceder 30 centímetros; y el segundo rebote no más de 10 de centímetros.

REGLA No. 3 NUMERO DE JUGADORES

MAXIMO: doce (12) jugadores

MINIMO: siete (7) jugadores presentes y en condiciones de jugar.

No se podrá empezar el partido sin que los equipos presenten cinco (5) jugadores titulares y dos (2) suplentes

Se podrá continuar un partido hasta con cuatro jugadores.

CUERPO TECNICO: director técnico, asistente técnico, preparador físico, médico y kinesiólogo. El delegado **NO puede permanecer en el banco de suplentes.**

EL PORTERO: **SI PUEDE EJECUTAR TIROS LIBRES EN SU MEDIO CAMPO**



ASOCIACION MUNDIAL DE FUTSAL

REGLA No. 4 UNIFORME DE LOS PARTICIPANTES

3- Se podrá utilizar camisetas térmicas debajo de la casaca de juego; éstas deben ser del color principal de la misma y no es obligatorio que la usen todos los jugadores. **Si la utiliza más de un jugador deben ser del igual color.**

- **NUMERACIÓN:** es obligatorio usar el número en la parte delantera de la casaca y en los pantalones.

PRESENTACION: Los jugadores pueden utilizar las casacas de juego por encima de la pantaloneta, a partir de que el juego se dé por iniciado.

Si se presentara sangrado en algún jugador éste deberá ser asistido inmediatamente; en caso de que vuelva a participar en el juego se verificará que en su indumentaria no haya manchas de sangre.

SE PERMITIRA EL USO DE CALZADOS DEPORTIVOS DE DIFERENTE COLOR SIEMPRE QUE SEAN DEL MISMO MODELO.

EL PORTERO PODRA UTILIZAR PANTALON LARGO POR ENCIMA DE LA PANTALONETA (SHORT) Y LAS MEDIAS, ÉSTE NO PODRA TENER BOLSILLOS NI CIERRES.

REGLA No. 5 SUSTITUCION DE JUGADORES

No se permitirá el cambio posicional o sustitución del portero en caso de incurrir en un tiro penal o **TIRO CASTIGO**, salvo lesión grave confirmada por el árbitro y comprobada por el médico.

Si el jugador sustituido es el capitán, el sustituto deberá ingresar ya con otro brazalete.



ASOCIACION MUNDIAL DE FUTSAL

REGLA No. 6 TIEMPO DE JUEGO

El director técnico que retrase el inicio del partido, prolongue el tiempo de descanso entre periodos de juego diez (10) minutos o demore más del tiempo estipulado para dar instrucciones a sus jugadores un (1) minuto será amonestado. **(TARJETA AMARILLA)**

REGLA No. 7 INICIO Y REANUDACIÓN DE JUEGO

- En caso de que el árbitro realice un balón al piso, éste se debe hacerse en el sitio más cercano a donde se encontraba el balón al momento de la suspensión del juego.
- Si uno de los jugadores manifiesta su intención de entregar el balón y no lo hace; se repite el procedimiento y se amonesta al infractor por considerarse conducta antideportiva.
- En todas las reanudaciones, el cronometro se pondrá en marcha cuando el árbitro autorice con el sonido del silbato, a excepción de un tiro castigo o de pena máxima, en cuyo caso se accionará cuando haya doble jugada (Rebote en el portero o en uno de los postes)

El saque inicial se efectuará con un pase al compañero; esta acción debe completarse dentro del círculo central.

REGLA No. 8 EL GOL

No es válido el gol marcado en ataque o defensa cuando el balón es lanzado con las manos desde un lateral de esquina o saque de meta, ni aun siendo tocado por el portero contrario o el portero compañero del ejecutor ubicado **DENTRO DE SU AREA.**



ASOCIACION MUNDIAL DE FUTSAL

SI ES TOCADO POR EL PORTERO FUERA DE SU AREA EL GOL SE CONSIDERA VALIDO.

Si en la celebración de un gol cualquier jugador se quitara la camisa, deberá ser amonestado inmediatamente.

Regla No. 9 INFRACCIONES

9.- Tocar, desviar, sostener o impulsar el balón con la mano o con el brazo **INTENCIONALMENTE**, incluyendo al portero fuera de su área.

ACLARACION: Toda mano intencional se sanciona con **tiro libre y tarjeta amarilla**. Si es mano **NO** intencional, pero se saca ventaja de la misma se sanciona con tiro libre, pero **NO SE MUESTRA LA TARJETA AMARILLA**.

Si es mano no intencional y no saca ninguna ventaja de la misma **NO SE SANCIONA**.

- Se considera agresión cuando un jugador o integrante del cuerpo técnico arroje un objeto impactando o no al adversario o el balón (ver circunstancias de juego).

FALTAS TECNICAS:

10. EL PORTERO QUE TENGA EL BALON DENTRO O FUERA DE SU AREA; DISPONDRA DE CINCO (5) SEGUNDOS PARA DESPRENDERSE DEL MISMO.

EL PORTERO NO PODRÁ RECIBIR EL BALON DOS VECES CONSECUTIVAMENTE CUANDO ESTE PROVENGA DEL PASE DE UN COMPAÑERO (DE FORMA INTENCIONAL, NO DE REBOTE O RECHAZO). Esta prohibición cesa cuando el balón sea tocado por un jugador rival o esté fuera de juego y no por el hecho de que el balón pase al campo contrario.



ASOCIACION MUNDIAL DE FUTSAL

AUTOHABILITACION:

Si el portero domina el balón con la cabeza, el pecho o el abdomen, puede utilizar las manos; si el balón no ha caído al piso, si renuncia a esta posibilidad y deja que el balón caiga al suelo, deberá jugar obligatoriamente con los pies.

Ser reiterativo en transgredir las reglas de juego, ya sean estas personales o técnicas; es causal de amonestación y se mostrará obligatoriamente la tarjeta amarilla; tal como lo dictan estas Reglas.

REGLA No. 9

SANCIONES DISCIPLINARIAS

Faltas sancionables con una amonestación.

UN JUGADOR SERA AMONESTADO OBLIGATORIAMENTE Y SE EXHIBIRA TARJETA AMARILLA, SI COMETE UNA DE LAS SIGUIENTES FALTAS:

A) INFRINGIR PERSISTENTEMENTE LAS REGLAS DE JUEGO

DISPOSICIONES REGLAMENTARIAS.

B. Cuando cualquier integrante del banco de suplentes, del cuerpo técnico o del público impida la concreción de un gol, los árbitros deberán determinar tiro libre penal y la expulsión del capitán, así como la del infractor.

DECISIONES:

A.- Si el juego se interrumpiera a causa de una sanción disciplinaria (amonestación, descalificación o expulsión de un jugador) sin que se haya cometido una falta; este se

reanudará con un lanzamiento lateral a favor del equipo contrario. Si fuesen dos o más jugadores rivales; se reiniciará con un balón al piso.

EL PORTERO DISPONDRA DE UN TIEMPO PRUDENCIAL PARA UBICAR LA BARRERA, SI SE EXCEDIERA DE ESTE TIEMPO SE TOMARÁ LA MEDIDA DISCIPLINARIA QUE CORRESPONDA.



ASOCIACION MUNDIAL DE FUTSAL

REGLA No.10 FALTAS ACUMULABLES

NO SE PERMITIRÁ LA SUSTITUCION DEL PORTERO SALVO LESION GRAVE Y CONFIRMADA.

El anotador avisara a los jueces cuando el equipo cometa la quinta falta, y/o la cuarta individual.

REGLA No. 11 PENALIZACION MAXIMA

DEFINICION MEDIANTE TIRO PENAL:

SE EJECUTARÁN SERIES DE TRES TIROS PENAL POR EQUIPO DE LOS JUGADORES QUE TERMINEN JUGANDO SE ESCOGERÁN TRES DE CAMPO.

DE PERSISTIR EL EMPATE SE SEGUIRÁ EJECUTANDO UN TIRO POR EQUIPO Y POR LOS MISMOS JUGADORES Y EN EL MISMO ORDEN HASTA QUE UNO DE ELLOS FALLE.

EN CASO DE LESION GRAVE O EXPULSION DE UNO DE LOS JUGADORES PARTICIPANTES PODRA SER REEMPLAZADO POR EL CUARTO JUGADOR QUE TERMINO JUGANDO (OPCIONAL).

EN CASO DE QUE SE CONCEDA PRORROGA PARA EJECUTAR UN TIRO DE CASTIGO O TIRO PENAL; NO HABRA POSIBILIDAD DE REMATE Y **EL PARTIDO FINALIZARA CUANDO TERMINE EN SU TOTALIDAD LA TRAYECTORIA DEL BALON.**



ASOCIACION MUNDIAL DE FUTSAL

REGLA No.13 LANZAMIENTOS

LATERAL:

- Si el lanzador introduce el balón en su propia portería, se reanudará con lanzamiento de esquina; si lo hace en la portería contraria, con saque de meta.
- La demora de más de cinco (5) segundos en un lanzamiento de esquina se reanuda con **SAQUE DE META**.

REGLA No.14 ARBITRO LÍDER Y ARBITRO AUXILIAR

ESTA REGLA NO SUFRE NINGUNA MODIFICACIÓN. SE MANTIENE LA **MECÁNICA ARBITRAL** EN LO REFERENTE EN QUE NO SE CAMBIARA DE LADO EN NINGUNA SITUACIÓN DE JUEGO.

DR. ROLANDO ALARCON R.
Presidente A.M.F.

AUAD ANTONIO ABDELJAMID M.
Junta Técnica Arbitral A.M.F.
Instructor Internacional A.M.F.

MARTIN OTA.
Junta Técnica Arbitral A.M.F