

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA
DIRECCIÓN DE BIENESTAR FACULTAD DE INGENIERÍA
COORDINACIÓN DEL ÁREA DE DEPORTES
TORNEO DE INTEGRACIÓN 2014-I**

REGLAMENTO DE FÚTBOL SALA

Equipos Y Jugadores

El partido lo disputarán dos equipos formados por un máximo de cinco (5) jugadores cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta. El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de tres (3) jugadores. El partido se suspenderá si en la superficie de juego quedan menos de tres jugadores de uno de los dos equipos

Los jugadores deben registrarse 5 minutos antes de iniciar el juego, presentaran un documento de soporte (Carnet vigente o Recibo de Pago del semestre en curso junto al documento de identidad), una persona no podrá hacer parte de dos o más equipos; en caso de fraude serán sancionados tanto los equipos como el jugador.

Equipamiento Básico

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

- Camiseta con mangas.
- Pantalóneta sin bolsillos. El guardameta podrá vestir pantalones largos sin bolsillos.
- Medias largas.
- Canilleras/Espinilleras.
- Calzado – zapatillas de lona o de cuero blando con suela de goma u otro material.

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).

Jugadores y sustitutos expulsados

Un sustituto podrá sustituir a un jugador expulsado y entrar en la superficie de juego una vez transcurridos dos (2) minutos de juego efectivos después de la expulsión, siempre que cuente con la

autorización del árbitro, salvo si se marca un gol antes de que transcurran dos minutos, en cuyo caso, se aplicarán las siguientes disposiciones:

- Si el equipo en superioridad numérica marca un gol, se podrá completar el equipo en inferioridad numérica 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.

La autoridad de los árbitros y asistentes

Los partidos serán controlados por tres (3) árbitros, dos (2) árbitros de campo y árbitro asistente (mesa), quienes tendrán la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego del Fútbol Sala o Futsal. (Ver Reglamento General, Numeral 4.2.).

Árbitro

- Harán cumplir las Reglas de Juego del Futsal
- Controlarán el partido en cooperación con el árbitro asistente, siempre que el caso lo requiera.
- Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias establecidas.
- Interrumpirán el partido cuando lo juzguen oportuno, en caso de que se contravengan las Reglas de Juego del Futsal.
- Interrumpirá 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.
- 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
- Tomará 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.

Las decisiones de los árbitros sobre hechos relacionados con el juego, incluidos el hecho de si se ha marcado gol o no y el resultado del partido, son definitivas.

Los árbitros podrán modificar su decisión únicamente si se dan cuenta de que es incorrecta o, si lo juzgan necesario, conforme a una indicación de los árbitros asistentes, siempre que no hayan reanudado el juego o finalizado el partido.

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

El árbitro prescindirá del asistente en caso de una intervención indebida o conducta incorrecta de cualquiera de ellos, tomará las disposiciones necesarias para que sean sustituidos y notificará el hecho al organismo competente.

Árbitro asistente

- Asistirá al árbitro
- Llevará un registro de los jugadores que participan en el juego.
- Controlará el reemplazo de balones a petición de los árbitros.
- Controlará el equipamiento de los sustitutos antes de que entren en la superficie de juego.
- Anotará los números de los jugadores que marcaron los goles.
- Llevará un registro de los tiempos muertos solicitados.
- Llevará un registro de las faltas acumuladas por cada equipo, señaladas por los árbitros en cada periodo.
- Efectuará la señal preceptiva de que un equipo ha cometido 5 faltas acumulables en un periodo.
- Bajo la supervisión de los árbitros controlará la entrada de un jugador que ha salido de la superficie de juego para poner en orden su equipamiento.
- Bajo la supervisión de los árbitros controlará la entrada de un jugador que ha salido de la superficie de juego por cualquier tipo de lesión.
- Indicará a los árbitros un error manifiesto en la amonestación o expulsión de un 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 ubicadas en el área técnica, en caso de que la haya, o en los bancos, y comunicará a los árbitros cualquier conducta impropia.

Periodos de juego

El partido durará dos periodos iguales de 20 minutos cada uno. El cronómetro solo se detiene si el balón es apartado de la zona de juego lo suficiente para que el árbitro asistente crea necesario la pérdida deliberada de tiempo.

En el caso de NO iniciar el partido sobre la hora programada el árbitro reducirá el tiempo de juego en cada periodo de forma equitativa; esta decisión deberá ser comentada entre los capitanes o delegados de cada equipo y el árbitro, antes de empezar el partido.

Tiempos muertos

Los equipos tendrán derecho a un minuto de tiempo muerto en cada uno de los periodos y se deberán respetar las siguientes disposiciones:

- El árbitro concederá el tiempo muerto cuando el equipo solicitante esté en posesión del balón y éste se encuentre fuera del juego.
- Si un equipo no solicita el tiempo muerto que le corresponde en el primer periodo, seguirá disfrutando únicamente de un tiempo muerto en el segundo periodo.

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 periodo del partido

Procedimiento

- Todos los jugadores deberán encontrarse en su propia mitad de la superficie de juego
- Los adversarios del equipo que efectuará el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 3 m del balón hasta que sea jugado
- El balón se hallará inmóvil en el punto central
- El árbitro dará la señal
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia adelante

Después de que un equipo marque un gol, y si no se ha finalizado el periodo, el equipo contrario procederá a efectuar un saque de salida.

Faltas sancionadas como tiro libre

El árbitro 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 para el árbitro asistente que se trata de una falta acumulable.

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes seis 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

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)

Las infracciones anteriormente mencionadas serán faltas acumulables.

A partir de la sexta falta acumulable se concederá un tiro de castigo al equipo adversario

Las faltas acumulables se establecen por periodos

- 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

Faltas sancionadas como tiro penal

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

Faltas sancionadas como tiro libre indirecto

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.

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

- Controla el balón con las manos o los pies en su propia mitad de la superficie de juego durante más de cuatro segundos
- Tras jugar el balón, lo vuelve a tocar en su propia mitad de la superficie de juego tras el pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya sido jugado o tocado por un adversario
- Toca el balón con las manos en su propia área penal después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie
- Toca el balón con las manos en su propia área penal después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero

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

- Juega de forma peligrosa ante un adversario
 - obstaculiza el avance de un adversario
 - impide que el guardameta pueda soltar el balón de sus manos
 - comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada ó en cualquier otra regla, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador
-
- 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
- Un gol será válido solamente si el balón toca a otro jugador antes de entrar en la meta.

Sanciones disciplinarias

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.

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.
- Patear el balón, que deberá estar inmóvil, bien desde el sitio por donde salió de la superficie de juego, bien por fuera de ésta a una distancia no mayor de 25 cm de dicho sitio.
- Efectuar el saque en los cuatro segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo.
- Este mismo procedimiento aplica para saque de esquina.

Saque de banda ejecutado por el guardameta

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

Saque de esquina

El balón debe estar en el cuadrante de esquina más cercano al punto en que el balón atravesó la línea de meta

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

Sistema de Juego

Para el Torneo de Integración 2013-II de la Facultad de Ingeniería, en la modalidad de Fútbol Sala o Futsal, se cuenta con un total de cuarenta (40) equipos participantes; el torneo se disputará en cinco fases las cuales se describen a continuación:

- **PRIMERA FASE (FASE DE GRUPOS):** Los cincuenta (50) equipos participantes se distribuirán en diez (10) grupos de cinco (5) equipos, esto se realizó en el congreso técnico; cada equipo disputará un total de cuatro (4) partidos en esta primera fase de todos contra todos a una sola vuelta de competencia. De cada grupo se clasificarán los tres (3) mejores equipos de cada grupo y los dos mejores cuartos entre todos los grupos, que disputarán la segunda fase del torneo.
- **SEGUNDA FASE (DIECISEISAVOS DE FINAL):** Esta fase se desarrollará a manera de “muerte súbita” con los treinta y dos (32) equipos clasificados de la fase de grupos; los encuentros se definirán en forma de “cruzados” con único partido en cada llave, dichas llaves (16) se establecerán por reclasificación
- **TERCERA FASE (CUARTOS DE FINAL):** En esta fase se enfrentarán en partido único los ganadores de las dieciséis (16) llaves de la ronda anterior. De estos enfrentamientos clasificarán cuatro (8) equipos, los cuales disputarán la cuarta fase.
- **CUARTA FASE (CUARTOS DE FINAL):** En esta fase se enfrentarán en partido único los ganadores de las ocho (8) llaves de la ronda anterior. De estos enfrentamientos clasificarán cuatro (4) equipos, los cuales disputarán la cuarta fase o semifinal.
- **CUARTA FASE (SEMIFINAL):** En esta fase se enfrentarán en partido único los ganadores de las cuatro (4) llaves de la ronda anterior.
- **QUINTA FASE (GRAN FINAL):** Esta gran final se define con un partido único entre los mejores equipos del torneo que se clasificaron previamente de la fase de semifinales.

Ítems de desempate

Los ítems de desempate para la primera fase se presentan de la siguiente manera en orden de importancia:

1. Mayor número de puntos (Leer Reglamento General, Numeral 4.11.).
2. Diferencia de gol.
3. Mayor número de goles a favor.
4. Ganador de partido directo.
5. Mejor posición en el sorteo (congreso técnico).

Referencias Bibliográficas

- Reglas de Juego del Fútbol Sala 2012/2013- Federación Internacional de Fútbol Asociado (FIFA).