



FUTSAL (femenino y masculino)

1. MODALIDAD DE COMPETENCIA

La competencia se realizará de acuerdo con las reglas oficiales de la FIFA.

2. CANTIDAD DE JUGADORES

Tal como plantea el instructivo general, la lista de buena fe que permite un máximo de 14 (catorce) jugadores acreditados por rama.

3. FORMA DE DISPUTA

- Si hubiera 5 equipos o menos, se competirá en el formato “todos contra todos”.
- Entre 6 y 8 equipos, se conformarán dos zonas.
- Entre 9 y 15 equipos, se conformarán tres zonas.
- Entre 16 y 20 equipos, habrá cuatro zonas.
- Los puntajes serán: 3 puntos para el ganador, 2 puntos para el empate, 1 punto para el perdedor y 0 puntos por no presentación.

4. DESEMPATE ZONA CLASIFICACIÓN

En el caso que dos (2) equipos tengan el mismo número de puntos en la clasificación, la misma se establecerá teniendo en cuenta solamente los partidos jugados entre los dos (2) equipos implicados, obteniendo la mejor clasificación el que detente la mayor cantidad de puntos en dichos partidos, de persistir la igualdad se tomará como mejor clasificado al que tenga la mejor diferencia de goles (goles a favor menos goles en contra) en los partidos disputados entre sí. Si incluso de esta forma no se llega a una solución final, la clasificación se determinará por el gol average (goles a favor dividido goles en contra) considerando todos los resultados de la Fase en cuestión. Entre tres o más equipos se determinará de la siguiente manera: 1. Puntos entre sí 2. Gol average entre los involucrados 3. Goles a favor 4. Goles en contra

5. DESEMPATE EN OTRAS ETAPAS

Penales (5). En caso de persistir el empate, se continúa pateando en series de (1) hasta que se produzca el desempate.

6. TIEMPO DE JUEGO

El tiempo de juego para el torneo masculino será de dos tiempos de 20 minutos, con reloj parado.

7. NO PRESENTACIÓN DE UN EQUIPO

Para la presentación de los equipos en el campo de juego habrá una tolerancia de 15 minutos. En caso de no presentación de un equipo, el resultado será de 2 a 0. A los efectos de un desempate, los partidos que haya jugado el equipo que no se presentó serán computarizados 2-0, aun cuando se hayan disputado y terminado con otro marcador.

8. CAMBIOS

Los cambios en ambos torneos serán libres. Deberán ser realizados en la Zona de cambios (frente al banco de suplentes). Los suplentes, deben permanecer en el banco, sentados y con pechera de color distinto a la camiseta de juego.

9. LATERALES

Los laterales y el córner se ejecutarán con el pie.

10. PENALES

Los penales que se cobran dentro del área y los que se cobran después de la quinta falta serán ejecutados con carrera.

11. REGLA DE LOS CUATRO SEGUNDOS

El arquero tendrá 4 segundos para tener la posesión del balón en su campo.

12. TIEMPO MUERTO

Cada entrenador podrá pedir un minuto técnico por tiempo. La solicitud no podrá hacerse cuando el balón está en juego. Solo puede realizarse con pelota parada cuando su equipo tiene la posesión. Cualquier situación no prevista en el presente reglamento, será resuelta por la Organización.