

Equipos:

- 1.1. Cada uno compuesto con 5 jugadores en cancha y hasta 4 suplentes. En caso de que un equipo quede con 3 jugadores en cancha, queda suspendido el partido perdiendo sus puntos. Para su comienzo, deben haber firmado 4 o más jugadores.
- 1.2. Cada jugador debe firmar de manera obligatoria en la planilla antes de jugar mostrando su DNI, en caso de que lo haga después, recibirá una tarjeta amarilla. Al empezar el segundo tiempo, ningún jugador podrá firmar de ninguna manera.

Duración:

- 2.1 Tendrá una duración de 50 (cincuenta) minutos cronometrados, dividido en 2 (dos) periodos iguales de 25 (veinticinco) minutos con un breve descanso.
- 2.2 No habrá tiempo de descuento, el cronometro será detenido solo a criterio del árbitro si ve que ocurre algún hecho que precise la detención del mismo.

Arquero:

- 3.1 El arquero debe poseer una camiseta de color distinto a los demás jugadores de campo de su equipo.
- 3.2 Para realizar el saque de arco, el arquero debe tomar la pelota con sus manos y dirigirse hacia su área, donde procederá a sacar, dentro de la misma.
- 3.3 Podrá sacar y jugar con la mano, siempre y cuando la pelota pique dentro de su propia mitad de cancha. Si pica después, se sancionara con un saque lateral para el equipo contrario desde mitad de cancha de alguno de las 2 líneas laterales.
- 3.4 Podrá sacar con el pie, siempre y cuando la pelota la haya apoyado en el piso fuera del área. No podrá pegarle de aire.
- 3.5 Una vez que el arquero ponga la pelota en el piso, se considerara que está en juego la pelota y no podrá volver a tomarla con la mano. En caso de hacerlo, se sancionara un tiro libre indirecto sobre el área.
- 3.6 Pase atrás intencional hacia el arquero, sea en jugada o lateral, y éste la toma con la mano, se cobrará tiro libre indirecto.

Saque inicial:

- 4.1 El saque inicial se realizara con la pelota en el punto central de la cancha. El jugador ejecutante podrá realizar un pase hacia atrás o hacia adelante indistintamente. (No es necesario que tengan que tocar la pelota 2 jugadores del mismo equipo).
- 4.2 El resto de los jugadores de su equipo tendrán que estar por detrás de su mitad de cancha hasta que el ejecutante realice el saque inicial.
- 4.3 Si dispara directamente al arco contrario, el gol será convalidado solamente si la pelota toca a un jugador rival o a su arquero, de lo contrario, se sancionara saque de arco para el rival si la pelota ingresa al arco.
- 4.4 Para realizar el saque, deberá esperar que el árbitro de la orden.

Saque de Lateral:

- 5.1 Los laterales se realizaran con el pie desde el punto en donde sale la pelota.
- 5.2 Para realizarlo, la pelota deberá estar quieta sobre la línea. En caso de realizarlo con la pelota en movimiento o fuera de línea, se sancionará como mal sacado, por lo tanto, sacará el otro equipo.
- 5.3 Los jugadores deberán ubicarse a una distancia de más de 2mts del ejecutante.
- 5.4 El ejecutante tiene derecho a pedir la distancia del contrario para realizar el saque. En caso de que el árbitro pida la distancia al defensor reiteradamente y esta no se cumpla, se sancionara con tarjeta amarilla.

Cambios:

- 6.1 Cada equipo podrá efectuar cambios y sustituciones de jugadores de manera ilimitada, estando el juego interrumpido, previo aviso al árbitro. Una vez avisado al árbitro, si esta lo autoriza, se realiza el cambio. En caso de realizar un cambio sin previo aviso al árbitro, se sancionara con tarjeta amarilla al jugador que ingresó.
- 6.2 El jugador expulsado con tarjeta roja durante el juego no podrá ser sustituido.
- 6.3 El jugador que reciba tarjeta azul tendrá que salir obligatoriamente y no podrá ingresar nuevamente. Puede recibir una tarjeta roja luego de recibir la azul, tras insultar o realizar un acto antideportivo, siempre y cuando se encuentre dentro de la cancha, por lo tanto, el equipo quedará con un jugador menos.
- 6.4 No se permitirá el cambio posicional o sustitución del arquero en caso de incurrir en tiro penal, salvo caso de lesión grave verificada por el Árbitro.

Sanciones disciplinarias:

- 8.1 **Tarjeta amarilla: Amonestación.** Se sanciona cuando un jugador comete una falta grave pero no lo suficientemente como para meritarse expulsión. Dos tarjetas amarillas llevara a una tarjeta roja o azul, según criterio del árbitro. Acumulación: a la quinta amarilla, una fecha de suspensión.

Se sancionará con dicha tarjeta:

Si escucha una falta de respeto al rival.

Reiteración de faltas.

Demuestre con palabras o gestos de disconformidad las decisiones arbitrales.

Reiteración de distancia ante un tiro libre.

Sustitución sin aprobación del árbitro.

Mano intencional sin cortar ocasión de gol.

Si un jugador realiza 4 faltas.

Se realiza una falta táctica sin lastimar al jugador.

- 8.2 **Tarjeta azul: Cambio obligatorio (equivalencia a dos amarillas):** Deberá ser sustituido obligatoriamente y no podrá volver a ingresar en el partido. En caso de no tener sustituciones, la tarjeta azul tendrá el mismo valor que una tarjeta roja, ya que no podrá ingresar ningún jugador y quedarán con 1 menos. Si se encuentra dentro de la cancha y realiza una actitud antideportiva o insulto, puede recibir la roja y quedar también con un jugador menos.

Se sancionará con dicha tarjeta:

Si evita una jugada de gol sin lastimar al rival.

Festejo desmedido y ofensivo después de obtener un gol.
Utilizar lenguaje desmedido y ofensivo hacia el árbitro o rival.
Acción violenta pero medida.
Realizar gestos obscenos y groseros.

8.3 Tarjeta roja: Expulsión. El jugador expulsado no podrá ingresar nuevamente, dejando a su equipo con 1 menos.

Se sancionará con dicha tarjeta:
Acción violenta desmedida con intención de lesionar al rival o autoridades.
Salivar un adversario.

En caso de recibir una tarjeta roja, el jugador deberá cumplir 1 fecha obligatoria de sanción como mínimo. Y quedara a consideración del árbitro y de la organización del torneo la cantidad de fechas que será sancionado en caso de cometer una falta por demás de grave.

Tiro libre:

Tiro libre Indirecto:

1. Cuando un jugador rival realiza retención del balón.
2. Cuando un jugador rival realiza una jugada peligrosa.

El ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya tocado a otro jugador. El jugador que realice el tiro libre lo deberá hacer con la pelota inmóvil en el punto de sanción de la falta.

Está en su derecho pedir la distancia de la barrera (3mts.) para realizar el tiro libre. En caso de realizarlo en forma rápida y que un jugador rival se interponga, dentro de esos 3 metros, en la trayectoria del balón, se realizara nuevamente el cobro de la falta. Si se reitera esta acción, se sancionara con amarilla al jugador del equipo rival.

Si la pelota ingresa al arco rival sin que nadie la toque, se cobrara saque de arco para el equipo rival.

Tiro libre directo:

1. Cuando se realice una falta física o golpee en su mano. (empujar al rival, tomar de la camiseta o del cuerpo a un rival, golpear intencionalmente a un rival)

El ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya tocado a otro jugador. El jugador que realice el tiro libre lo deberá hacer con la pelota inmóvil en el punto de sanción de la falta.

DEBERÁ ESPERAR LA ORDEN DEL ÁRBITRO PARA REALIZAR EL COBRO DEL TIRO LIBRE DIRECTO

Está en su derecho pedir la distancia de la barrera (3mts.) para realizar el tiro libre. Y el equipo defensor tiene el derecho de armar su barrera previamente al cobro del tiro libre.