



LISTA DE BUENA FE

Las listas de buena fe contarán con un máximo de hasta 20 jugadores, estas deberán ser presentadas hasta antes de la disputa de la 4ta fecha (solo para las categorías A, B, C y D). Al término de la temporada regular se abrirán nuevamente y se podrán realizar 3 modificaciones. Aquel jugador que no se encuentre en la lista de buena fe no podrá disputar el torneo.

REGLAMENTO Y DISCIPLINA

Artículo 1º – Se aplicará la pena de suspensión de UNO a CINCO partidos para actuar en todo carácter al jugador que sea sancionado teniendo en cuenta los siguientes puntos:

- A. Protestar con ademanes, gestos o palabras y esto diera lugar a que el público protestase el fallo de los árbitros o auxiliares.
- B. Hacer abandono de la cancha sin permiso del árbitro, esta falta se agravará si el hecho se produce como protesta por la actuación del árbitro, jueces, apuntador y/o cronometrador.
- C. Discutir, protestar o resistir en forma irrespetuosa los fallos de los árbitros o jueces.
- D. Dirigirse al público con palabras o ademanes obscenos que provoquen la reacción de aquel.
- E. Ofender a un jugador del propio equipo o del adversario.
- F. Cometer actos de incultura dentro de la cancha o en las inmediaciones de la misma, antes durante o después del partido.
- G. Acatar la indicación del retiro de su equipo de la cancha sin la autorización del árbitro, situación agravada al capitán del equipo.

Artículo 2º – Se aplicará la pena de suspensión de DOS a VEINTE partidos para actuar en todo carácter, al jugador que:

- a) Sea acusado de jugada brusca o violenta.
- b) Ofenda, provoque o insulte al árbitro, autoridades de mesa de control, dirigentes, directivos, autoridades u otras personas en la cancha o fuera de ella, como consecuencia de su actuación antes durante o después de un partido.
- c) No acate la orden de retiro de la cancha dada por el árbitro como consecuencia de una infracción o hecho punible.



- d) Cometa tentativa de agresión de hecho a otro jugador del propio equipo o del contrario, jueces y autoridades, directa o indirectamente, en la cancha o en sus inmediaciones antes, durante o después de un partido.
- e) Actúe en partidos para equipos que no sea para el que está habilitado y lo haga a sabiendas. Provoque desordenes en la cancha durante el partido con actitudes antideportivas.
- f) Actuando como capitán, disponga por sí, el retiro de su equipo de la cancha.

CIRCUNSTANCIAS AGRAVANTES:

Artículo 3º – Es circunstancia agravante:

- a) Cometer un hecho punible siendo capitán del equipo.
- b) Resistir la orden de expulsión de la cancha dada por el árbitro como consecuencia de un hecho punible cometido.
- c) Cuando la falta cometida genere tumulto o alteración del orden, sea intencional o no por parte del inculpado.
- d) Cuando se falseen los hechos a sabiendas, intencionalmente o maliciosamente.
- e) Tener antecedentes disciplinarios.
- f) Si la agresión excede el simple empujón, y se transforma en golpes se considera grado dos. Dos años y/o el equivalente a 4 torneos de la LUF.
- g) Si es reincidente, se procederá a realizar un sumario en su número de legajo. Y será expulsado de por vida de la LUF

GRADUACIÓN DE LA PENA:

Artículo 4º – A los efectos de dictar una pena, se tendrá en cuenta no solamente el informe de los árbitros y las condiciones del inculpado, el carácter y representación que enviste cuando se produce el hecho, la edad, la educación y los antecedentes, sino también las circunstancias de forma y modo como se produjo el hecho, como así mismo el daño causado.

SANCIONES:

Todos los lunes se publicará el boletín oficial con los expulsados y sus respectivas sanciones, y su fecha de alta.

DEL HORARIO:



Artículo 5º - Los equipos que deben disputar el primer partido de la jornada deberán estar quince (15) minutos del horario del inicio del mismo para firmar las planillas y empezar en el horario estipulado en la publicación de la página web.

Artículo 6º - El inicio del partido de la jornada, tendrá una espera de quince (15) minutos, en caso de que el equipo rival no complete cuatro (04) jugadores para iniciar, el partido se le dará por ganado automáticamente al equipo que se encuentra en cancha y haya firmado la planilla correspondiente. Aquí debe tomar cartas en el asunto los árbitros y transcurridos exactamente los quince (15) minutos, dar por finalizado el encuentro.

ACLARACION: NO se podrá acordar entre ambos equipos la espera para que complete equipo para comenzar el partido; esto es debido a que al demorarse el primer partido de la jornada retrasa toda la fecha en juego, provocando que los equipos y jugadores que les toque jugar el horario de las 23 hs se terminan yendo a sus domicilios a altas horas de la noche. Si bien este artículo especifica sobre el inicio del primer partido de la jornada, cabe aclarar que corre la misma aplicación para el resto de los partidos posteriores; ya que, si comienza a tiempo el primer partido, consecuentemente se debería jugar toda la jornada en el horario estipulado en la publicación de la página web. Los equipos que no se presenten, perderán su respectivo partido 8-0.

ACUMULACION DE AMARILLAS:

Artículo 7º - En virtud de que el torneo consta de una fase regular de (14) fechas, la acumulación NO será tenida en cuenta.

Artículo 8º - Aquellos equipos que no disputen entre el 80 % de los partidos de la fase regular, serán descalificados de la LUF y los puntos disputados a lo largo de la fase regular quedaran sin efecto.

*Recomendaciones: Si el partido entra en una intensidad desmedida, deberán para el tiempo, convocar a los capitanes de los respectivos equipos y aclarar las severas sanciones posteriores si continúan los inconvenientes.

REGLAMENTO DE JUEGO



Se adoptará como reglas de juego el Reglamento FIFA para el Deporte de FUTSAL con las excepciones mencionadas en el presente documento, estos mismos están adjuntos en la página web de la LUF (luf.uncoma.edu.ar), en la sección reglamentos.

1. EQUIPAMIENTO Y DOCUMENTACIÓN OBLIGATORIA

- a) Los jugadores no deberán usar o llevar equipamiento ni objetos peligrosos.
- b) Se prohíbe todo tipo de accesorios de joyería (collares, anillos, brazaletes, pendientes, bandas de cuero o goma, etc.). Los jugadores tendrán la obligación de quitárselos. Se permite cubrirlos con cinta adhesiva, en cuyo caso, la competición y los árbitros no se hará cargo en caso de accidente
- c) El equipamiento obligatorio de un jugador se compone de las siguientes prendas:
 - camiseta;
 - pantalones cortos, el guardameta podrá vestir pantalones largos;
 - espinilleras: deberán estar fabricadas de un material tal que proteja de forma razonable y quedarán cubiertas por las medias; (solo para las categorías A, B, C y D)
 - medias que cubran las canilleras (no se aceptaran medias $\frac{3}{4}$); (solo para las categorías A, B, C y D) □ calzado adecuado.Aquel jugador que no cuenta con la indumentaria requerida, no podrá disputar el encuentro
- d) Deberá amonestarse a todo jugador que rehúse acatar esta regla o que vuelva a ponerse el objeto o prenda cuando le fue indicado corregir su equipamiento.
- e) Todo jugador deberá acreditar su identidad con Documento Nacional de Identidad (DNI), ya sea físico o digital. También será válido con licencia de conducir en caso de no contar con el DNI o app Mi Argentina. No podrán disputar el encuentro aquellos jugadores que no estén inscriptos en la lista de buena fé.

2. PERIODOS DE JUEGO Y TIEMPO MUERTO

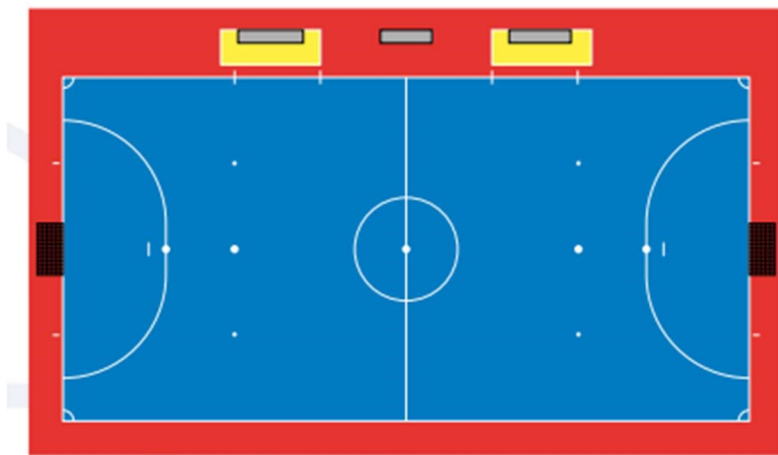
El partido se desarrollará en dos mitades iguales de 20 minutos de juego a reloj corrido, a excepción del ultimo minuto del segundo tiempo el cual se jugará a reloj parado.

Solo se detendrá el juego en caso de que el arbitro lo considere pertinente; como en caso de lesiones, tumultos, mal procedimiento de sustitución y luego de cada gol hasta que ambos equipos se encuentren en su lado del campo de juego. Los equipos tendrán derecho a un minuto de tiempo muerto en cada uno de los dos periodos. Deberán usarse cuando el equipo solicitante esté en posesión del balón y este no se encuentre en juego.

En caso de tiempo extra, los equipos contarán con un minuto de tiempo muerto extra a usarse entre ambos periodos.

3. SUSTITUCIONES Y ZONA DE BANCOS

- Solo podrán estar en los bancos aquellos jugadores que hayan firmado la planilla de partido más dos miembros del cuerpo técnico (director técnico y ayudante de campo)
 - La zona de sustituciones de un equipo estará ubicada en la mitad del terreno de juego defendida por dicho equipo, sobre la línea de banda. Concretamente, estarán ubicadas frente al área técnica, a 5 m de la línea divisoria y con una longitud de 5 m. Se demarcarán con dos líneas en cada extremo (ver imagen)
 - Los equipos intercambiarán la zona de sustitución en la segunda parte del partido.
 - Las sustituciones podrán realizarse en cualquier momento, esté o no el balón en juego, excepto durante un tiempo muerto. Para sustituir a un jugador, se deberá tener en cuenta lo siguiente:
 - o El jugador que va a ser reemplazado saldrá del terreno de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo
 - o El suplente deberá entrar al terreno de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo
 - o Se recomienda que los suplentes cuenten con pecheras, y que la entregue al jugador sustituido
- ☐ En caso de no realizar la sustitución de forma correcta, los árbitros amonestarán al suplente por entrar en la cancha contraviniendo el procedimiento de sustitución y ordenarán que abandone el terreno de juego.





4. BARRIDAS

Queda prohibido la barrida y/o jugar en el piso para cualquier jugador/a de campo para disputar el balón en dominio o posible dominio de un contrario/a; exceptuando a el portero/a- arquero/a dentro de su propia área.

Se podrá jugar en el piso siempre y cuando no haya disputa de balón Barrida: Es una entrada deslizante disputando el balón con el adversario. Se considerará "barrida" cuando el/la jugador/a deja de tener los 2 pies apoyados y pierde el eje vertical o tiene 3 puntos de apoyo

Jugar en el piso: acción voluntaria de jugar el balón luego de caer accidentalmente.

Si la acción es:

- a) Sin disputa, no falta
- b) En disputa, falta acumulable
- c) Dentro de su área penal, se sancionará tiro penal (exceptuando al arquero dentro de su área penal)

5. ACUMULACIÓN DE FALTAS PERSONALES

Al cometer una falta, se le sumara a cada jugador una falta personal. Al llegar a las 3 faltas personales, el jugador será amonestado por acumulación en caso de no estar amonestado.

Si dicho jugador, llegará a cometer una 5ta falta personal, el mismo será expulsado por doble amarilla.

6. DISTANCIA REGLAMENTARIA

Aquel adversario que distraiga u obstaculice de forma antirreglamentaria al ejecutor del tiro libre, saque de banda, meta o esquina (lo que incluye situarse a menos de 5 m del lugar donde se ejecuta) será amonestado por conducta antideportiva. En caso de que ya se hubiera ejecutado, se concederá un libre indirecto.