

## **XVIII ENCUESTRO DEPORTIVO NACIONAL DE PROFESIONALES EN CIENCIAS ECONOMICAS CONCORDIA - 2022**

### Reglas a aplicar en la disciplina Futbol 5

1. Los partidos tendrán una duración de 40 minutos, divididos en 2 tiempos de 20 c/u, con un descanso de 10 minutos entre ellos.
2. Se utilizará un balón No 4 de material sintético símil cuero que en todos los casos será provisto por la organización.
3. El sistema de puntuación será el siguiente:
  - Partido ganado 2 puntos.
  - Partido empatado 1 punto.
4. Para considerar presente a un equipo deberán estar cambiados dentro del campo de juego tres (3) jugadores de campo y un (1) arquero, los cuales pasado el tiempo de tolerancia deberán comenzar a jugar el partido.
5. Los integrantes de los equipos deberán presentarse con camisetas del mismo color y distinta numeración, a excepción del arquero.
6. Antes de comenzar el partido los jugadores deberán presentar su documento que acredite su identidad y firmarán la planilla respectiva.
7. Los cambios son libres e indistintos, previo consentimiento del árbitro actuante. Los cambios se realizarán con el juego detenido.
8. No se permitirá el cambio posicional o sustitución del arquero en caso de incurrir en tiro penal, salvo el caso de lesión grave verificada por el árbitro.
9. El gol será valido desde cualquier posición de la cancha.
10. El gol de arquero será válido desde cualquier posición de la cancha.
11. El saque de arco será efectuado por el arquero con las manos, ya sea saque de fondo o pelota retenida en juego.
12. El saque lateral se efectuará con los pies. El Gol producido por saque lateral directo (no la toca ningún jugador) no será válido.

13. El córner será efectuado con el pie, sin limitaciones y desde el nacimiento del ángulo de la esquina. Serán válidos el gol olímpico y gol en contra.
14. Los tiros libres serán, según indique el árbitro, Directo o Indirecto. La barrera deberá ubicarse a una distancia de 5 (cinco) pasos del balón.
15. El tiro penal se ejecutará libre con carrera. El arquero no podrá adelantarse, caso contrario el penal se ejecutara nuevamente.
16. La ley de ventaja quedará a criterio del juez en su correcta aplicación e interpretación.
17. En el caso de que un equipo estuviera jugando con 4 jugadores y se expulsara a un jugador o alguno tuviera que retirarse por algún otro motivo, el partido quedará automáticamente terminado dándole por partido ganado al equipo oponente que esté presente en cancha.
18. El arquero no podrá tomar con las manos la pelota proveniente de un pase de un jugador del mismo equipo, a excepción de que el pase sea con el muslo, la cabeza, hombro, pecho, o que no sea intencional.
19. No se permite jugar con aritos, cadenas, anillos, anteojos, relojes o botines con tapones metálicos.
20. El jugador penado con tarjeta azul deberá permanecer 3 (tres) minutos fuera del campo de juego, no pudiendo su equipo reemplazarlo durante ese lapso.
21. Las presentes reglas se presumen conocidas por todos los participantes y no podrá alegarse desconocimiento de las mismas en ninguna circunstancia.