



**JET**

— Juegos —  
Estudiantiles  
Tucumán

# REGLAMENTO OFICIAL

**FÚTBOL INTELECTUALES  
Y SORDOS 5x5**



Ministerio de  
Educación



GOBIERNO DE  
TUCUMÁN



# JET

Juegos  
Estudiantiles  
Tucumán

## REGLAMENTO

### FUTBOL INTELECTUALES Y SORDOS 5x5

#### DESTINATARIOS:

Alumnos con discapacidad intelectual/ sensorial asociados a una discapacidad intelectual

#### 1.1 SUPERFICIE DE JUEGO

Los partidos deberán jugarse en superficies lisas, libres de asperezas y que no sean abrasivas, preferentemente de madera o de un material sintético, de acuerdo con el reglamento de la competición. Se deberán evitar las superficies de hormigón o alquitrán. De manera excepcional, y únicamente para competiciones nacionales, se permitirán las superficies de césped artificial.

#### 1.2 MARCACIÓN DE LA SUPERFICIE

La superficie de juego será rectangular y estará marcada con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan y deberán diferenciarse claramente del color de la superficie de juego. Las dos líneas de marcación más largas se denominarán líneas de banda. Las dos más cortas se llamarán líneas de meta. La superficie de juego estará dividida en dos mitades por una línea media, que unirá los dos puntos medios de las dos líneas de banda.

El centro de la superficie de juego estará marcado con un punto en la mitad de la línea media, alrededor del cual se trazará un círculo con un radio de 3 m. Se deberá hacer una marca fuera de la superficie de juego, a 5 m de cada área de esquina y perpendicular a la línea de meta, para señalar la distancia que deberá observarse en la ejecución de un saque de esquina. La anchura de la marca será de 8 cm. Se deberán hacer dos marcas adicionales en la superficie de juego, a 5 m del segundo punto penal, a izquierda y derecha, para señalar la distancia mínima que deberá observarse en la ejecución de un tiro desde el segundo punto penal.

La anchura de la marca será de 8 cm.

#### 1.3 DIMENSIONES

- Longitud (línea de banda): mínimo 25 m máximo
- Longitud (línea de meta): mínimo 16 m máximo

#### 1.4 ÁREA PENAL

Se trazarán dos líneas imaginarias de 6 metros de longitud, desde el exterior de cada poste de meta y perpendiculares a la línea de meta; al final de estas líneas se trazará un cuadrante en dirección a la banda más cercana, que tendrá, cada uno, un radio de 6 metros desde el exterior del poste. La parte superior de cada cuadrante se unirá mediante una línea de 3.16 metros de longitud, paralela a la línea de meta entre los postes. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta será el área penal.

#### 1.5 ZONAS DE SUSTITUCIONES

Las zonas de sustituciones serán las zonas en la línea de banda, situadas frente a los bancos de los equipos, cuya función se describe en la Regla 3. •

Cada zona se situará frente al área técnica y se extenderá 5 m. Se marcará con dos líneas en cada extremo, de 80 cm de largo, 40 cm hacia el interior de la superficie de juego y 40 cm hacia el exterior, así como de 8 cm de ancho

- El área situada frente a la mesa de cronometraje, es decir, 5 m a cada lado de la línea de medio campo, permanecerá libre
- La zona de sustitución de un equipo estará ubicada en la parte de la superficie de juego que defienda dicho equipo, cambiándose en el segundo periodo del partido y en los tiempos suplementarios, en caso de que los haya.

## 1.6 EL BALÓN:

- será esférico
- será de cuero u otro material aprobado • tendrá una circunferencia no superior a 64 cm y no inferior a 62 cm
- tendrá un peso no superior a 440 g y no inferior a 400 g al comienzo del partido
- tendrá una presión equivalente a 0.6-0.9 atmósferas (600-900 g/cm<sup>2</sup>) al nivel del mar
- no deberá rebotar menos de 50 cm ni más de 65 cm en el primer bote, efectuado desde una altura de 2 m.

## 1.7 JUGADORES

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

### Procedimiento de sustitución

Una sustitución podrá realizarse siempre, esté o no el balón en juego. Para reemplazar a un jugador por un sustituto se deberán observar las siguientes condiciones y disposiciones:

- el jugador saldrá de la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo, salvo en las excepciones previstas en las Reglas de Juego del Fútbol
- el sustituto no podrá entrar en la superficie de juego hasta que el jugador al que debe reemplazar no haya abandonado la superficie de juego
- el sustituto entrará en la superficie de juego por la zona de sustituciones
- una sustitución terminará cuando el sustituto entre en la superficie de juego por la zona de sustituciones
  - desde ese momento, el sustituto se convierte en jugador, y el jugador al que sustituye se convierte en sustituto
- un jugador sustituido podrá volver a participar en el partido

• todos los sustitutos estarán sometidos a la autoridad y jurisdicción de los árbitros, sean llamados o no a participar en el partido

• si un periodo se prolonga para ejecutar un tiro penal, un tiro desde el segundo punto penal o un tiro libre directo sin barrera, no se permitirá ninguna sustitución, con excepción de la del guardameta defensor.

### Infracciones y sanciones

Si un sustituto entra en la superficie de juego antes de que haya salido el jugador que sustituirá, o, en una sustitución, un sustituto entra en la superficie de juego por un lugar que no sea la zona de sustituciones de su propio equipo:

- los árbitros interrumpirán el juego (aunque no inmediatamente si pueden aplicar la ventaja) • los árbitros amonestarán al jugador por contravenir el procedimiento de sustitución y le ordenarán salir de la superficie de juego Si los árbitros han interrumpido el juego, éste se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres). Si este sustituto o su equipo comete además otra infracción, el juego se reanudará conforme a lo expuesto en la sección "Interpretación de las Reglas de Juego del Fútbol y directrices para árbitros (Regla 3)".

## 1.8 LA AUTORIDAD DE LOS ÁRBITROS

Los partidos serán controlados por dos árbitros, árbitro y segundo árbitro, quienes tendrán la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego del Fútbol en dicho encuentro.

## 1.9 PODERES Y DEBERES LOS ÁRBITROS:

- harán cumplir las Reglas de Juego del Fútbol • controlarán el partido en cooperación con los árbitros asistentes, siempre que el caso lo requiera
- se asegurarán de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2
- se asegurarán de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla 4



# JET

## Juegos Estudiantiles Tucumán

- tomarán nota de los incidentes en el partido
- interrumpirán el partido cuando lo juzguen oportuno, en caso de que se contravengan las Reglas de Juego del Fútbol
- interrumpirán 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; un jugador lesionado sólo podrá regresar a la superficie de juego después de que se haya reanudado el partido
- permitirán que el juego continúe hasta que el balón esté fuera del juego si juzgan que un jugador está levemente lesionado
- se asegurarán de que todo jugador que sufra una hemorragia salga de la superficie de juego; el jugador sólo podrá reingresar tras la señal de los árbitros, quienes se cerciorarán de que la hemorragia ha cesado, bien directamente o por medio del tercer árbitro.
- 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

### 1.10 DECISIONES DE LOS ÁRBITROS

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 segundo árbitro si ambos señalan una infracción y hay desacuerdo entre ellos.

El árbitro prescindirá del segundo árbitro o de los árbitros asistentes 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.

### 1.11 PERIODOS DE JUEGO

El partido durará dos periodos iguales de 20 minutos cada uno, salvo que por mutuo acuerdo entre el árbitro y los dos equipos participantes se convenga otra cosa. Todo acuerdo de alterar los periodos de juego deberá tomarse antes del inicio del partido y conforme al reglamento de la competición.

### 1.12 INTERVALO DEL MEDIO TIEMPO

Los jugadores tendrán derecho a un descanso en el medio tiempo. El descanso del medio tiempo no deberá durar más de quince minutos. El reglamento de la competición deberá estipular claramente la duración del descanso del medio tiempo.

### 1.13 GOL MARCADO

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya cometido previamente una infracción a las Reglas de Juego del Fútbol. Un gol no será válido si el guardameta del equipo atacante lanza o golpea el balón intencionadamente con la mano o el brazo, desde su propia área penal, y es el último jugador que toca o juega el balón. El partido se reanudará con un saque de meta a favor del equipo adversario.