Los partidos tienen una duración total de 15/18' (veinte) minutos, de corrido.

El gol es válido desde **toda la cancha**. Se puede anotar un gol directamente desde un saque inicial, o reanudación luego de un gol.

No se podrá jugar con tapones altos, aunque sean de plástico, en caso de advertirlo el árbitro, el mismo deberá cambiarse el calzado.

TIROS LIBRES: Todos los tiros libres son **directos.** Los jugadores rivales deberán dejar al menos 3 **(tres)** pasos de distancia cuando el jugador ejecutante no pida distancia, (podrán ser amonestados si no lo hacen), y cuando lo haga deberán colocarse a 5 **(cinco)** pasos de distancia.

Sólo serán **INDIRECTOS**, en el caso que el arquero reciba la pelota de un jugador de su equipo y la tome con la mano o en el caso descripto más adelante **12.6H**

LATERALES: Los laterales deberán efectuarse con el **pie**. El equipo rival deberá dejar al menos **1 (un) paso** de distancia para efectuarlo y si pide el rival **3 (tres) pasos**.

12.3 D. Lateral vale al área rival como a cualquier sector de la cancha.

EL "PISO": Barrerse (deslizarse en el piso a trabar para sacar la pelota) será sancionado como falta. Sólo se podrá ir al piso para evitar que la pelota salga fuera del campo de juego, ¡u otra situación que no implique la disputa, NO PARA DISPUTAR!

Sólo el arquero podrá hacerlo dentro del área y criteriosamente. (SI LO HACE OTRO JUGADOR SE COBRARÁ PENAL)

Si se cobra **piso dentro del área** se penalizará como **PENAL**.

CAMBIOS: Se permitirá una cantidad de **4 (cuatro) ventanas** durante el partido. Los cambios deberán realizarse SOLO cuando el juego se encuentre **parado y en posesión de la pelota,** por saque de arco, lateral o jugador lesionado. Ventana: En ese momento podrá realizar la cantidad de cambios que desee (máximo 5 cambios)

EL ARQUERO: El arquero no podrá tomar con la mano los pases de sus compañeros, excepto aquellos ejecutados o efectuados con una parte del cuerpo de la cintura para arriba, o con la cabeza.

Saque de Arco. El arquero debe reponer el juego con la mano si se va de la línea de fondo y pasarla a algún jugador fuera de su área. Podrá auto habilitarse y jugar con los pies si proviene de una jugada.

12.6 H. En la reposición de un saque de arco, el arquero podrá lanzar la pelota a la cabeza o pecho de un compañero para luego tomarla nuevamente con las manos solo una vez. En caso de repetirlo se otorgará un tiro libre indirecto en el borde del área.

En el saque de arco la pelota no puede pasar la mitad de cancha (sin que algún otro jugador la toque antes caer al piso). En caso tal se cobrará lateral favorable al equipo rival en la mitad de la cancha.

TIRO PENAL: El Tiro Penal deberá ser ejecutado dos pasos detrás del área y podrá tomar hasta 2 pasos de carreara el jugador ejecutante. Para el rebote el resto de los jugadores deberán posicionarse detrás de la línea del jugador ejecutante. El Tiro Penal deberá ser ejecutado directamente hacia el arco rival con la intención de marcar un gol, y no podrá realizarse un pase a un jugador del mismo equipo. En caso de que esto suceda, se cobrará **falta indirecta** a favor del equipo rival.

INFERIORIDAD NUMÉRICA: Si un equipo se quedará con sólo 2 (dos) jugadores en cancha por expulsiones, el partido será **suspendido**.

14.1.1 El equipo con un jugador expulsado, jugará durante 5 minutos con un jugador menos. Pasado este tiempo, podrá ingresar un nuevo jugador, siendo el ingresante un jugador no expulsado. En caso de no contar con un suplente para ingresar, el equipo continúa jugando en inferioridad numérica.

TARJETAS: Los árbitros contarán con 2 (dos) tarjetas, amarilla y roja.

No hay ley de último recurso en caso de falta leve, sólo se sancionará con tarjeta amarilla, (ejemplo tocar la pelota con la mano para evitar un gol) obviamente dependiendo de la gravedad de la falta, si la misma amerita roja directa, asi se sancionará (ejemplo patada de atrás)

En caso de doble amarilla, el jugador/a podrá jugar la siguiente fecha, solo roja directa amerita suspensión de fecha.

23. FUTBOL MIXTO

23.1 El arquero puede ser hombre o mujer.

23.2 Los goles son válidos sólo de las mujeres. Sólo será válido del varón en caso de ser de cabeza, de rabona o dentro del área.

23.3 Podrán Participar un mínimo de 1 varón en cancha y un máximo de 2.

23.4 No será convalidado el Gol, si proviene de un tiro/pase de un hombre con dirección o intención de Área o Arco, si rebota en un rival se marcará córner.