

## REGLAMENTO DE JUECES DE MESA

Art.1 - La función es la de colaborar con los árbitros durante el transcurso de un partido para que el mismo se desarrolle dentro de la normalidad que los reglamentos pertinentes definen al respecto.

Su jurisdicción es el espacio físico comprendido entre la línea demarcatoria del perímetro del campo de juego y el cerco perimetral del mismo.

Para garantizar la imparcialidad de cualquier decisión que se tomare o duda que se planteara, los árbitros definen la actitud a tomar.

Art. 2 - Será de carácter obligatorio la presencia de un Juez de Mesa, en los partidos de Primera, de Damas y Caballeros.

Art. 3 - El Juez de Mesa deberá ser mayor de (18) dieciocho años. El Juez de Mesa deberá dejar asentado en la planilla oficial su Nombre y Apellido, firma.

Art. 5 - Al comienzo de cada partido deberán estar presentes el o ambos jueces de Mesa, de no ser así, los Arbitros deberán dejarlo asentado en la planilla.

Art. 6 - Antes del inicio de cada partido, deberán estar en la Mesa de Control los carnets de los 16 jugadores/as de cada equipo, para que los Jueces de Mesa los controlen o en su defecto las cédulas de identidad de cada jugador inscripto en planilla con ficha médica.

Art. 9 - En caso de discrepancias o dudas de la autenticidad de un carnet, deberá pedirse el documento de identidad del jugador/a y dejar constancia en la planilla.

Art. 7 - En caso que un jugador/a sea expulsado/a, el carnet será retirado por el Arbitro del encuentro, quien lo remitirá al Tribunal de Disciplina, junto con su informe, o alcanzará con estar sus datos en planilla, en caso que no se tenga carnet.

Art. 8 - Los carnets y/ cédulas de identidad de los jugadores participantes en el partido, deberán permanecer en la Mesa de Control, hasta la finalización del encuentro.

Art. 9- Los Jueces de Mesa deberán tomar los recaudos necesarios para que cada encuentro se inicie en el horario estipulado. Para ello podrán interrumpir el partido Amistoso anterior a un partido oficial, si éste hubiera sobrepasado el horario de finalización.

Art. 10 - El Juez de Mesa será el responsable de llevar el tiempo con la planilla, cambios y cualquier anomalía que observe, avisando al árbitro más cercano a la mesa.

Se recomienda igualmente utilizar dos cronómetros en forma conjunta, por si existiera algún inconveniente con los mismos. Los jueces verificarán, al término del encuentro que los árbitros firmen las planillas junto con los capitanes, corroborando el resultado del mismo.

Art. 11 - En la mesa de control deberán encontrarse antes del inicio del cada partido:

- Las planillas oficiales.
- Cronómetros
- Obligatoriamente se usará corneta Silbato y/o bocina.
- Tres bochas

- Cuatro sillas o bancos para los Jueces de Mesa y dos para los/as jugadores/as con retiro temporario.
- Dos juegos de carteles con Nro. del 1 al 16, que deberán colocarse delante de cada banco de suplentes, para efectuar los cambios.

**Art. 12 - AREA CORRESPONDIENTE A LA MESA DE CONTROL: Solamente pueden permanecer los jueces de mesa, jugador/a sancionada con tarjeta amarilla, veedor del partido, veedor de árbitros, árbitro de reserva, estos tres últimos con el nombramiento oficial correspondiente.**

**Art. 13 - BANCO DE SUPLENTES: a los costados de la Mesa de Control, deberán colocarse los bancos para suplentes con capacidad cada uno para cinco jugadores/as, Director Técnico, Preparador Físico y Médico. Todos ellos deberán figurar en la planilla. Si así no fuere, no podrán permanecer en el banco.**

**No podrá haber público en ese sector. Es responsabilidad de los Jueces de Mesa su cumplimiento.**

**Para el podrán solicitar la colaboración de los Arbitros.**

Los/as jugadores/as que están en el banco de suplentes, estarán bajo el control del árbitro Pueden ser sancionados con tarjeta verde, amarilla o roja. En caso de alguna de éstas dos últimas, la cantidad de jugadores en el campo de juego se reducirán en la misma proporción en la que fueron sancionados.

Art. 14 - Los/as jugadores/as no incluidos en la planilla en forma impresa, deberán agregarse a mano, haciendo constar: el apellido, nombres y número de ficha.

**Art. 15 - Los Jueces de Mesa deberán asentar en la planilla: sus observaciones, las tarjetas, y los goleadores de todas las Primeras Divisiones, ya que se llevará el cómputo de los mismos, siendo esto carácter de obligatorio.**

Art. 16 - La planilla del partido deberá completarse totalmente. Se tienen que marcar en forma clara, los 16 jugadores/as que comienzan el partido. Una vez finalizado el encuentro, se indicará el resultado en el casillero correspondiente.

Art. 17 - Todo jugador/a lesionado/a deberá ser retirado/da del campo de juego para su atención, evitando de este modo demoras en el partido.  
Se deberá tener presente, que en caso de existir pérdida de sangre, el/la jugador/a tendrá que ser retirado inmediatamente del campo de juego para su atención no pudiendo ingresar hasta tanto no haya pérdida sanguínea .Si su ropa se hubiera manchado con sangre, deberá cambiarse la misma, para volver al juego, siendo esto decisión exclusiva de los Arbitros.

Art. 18 - Los cambios de los/las jugadores/as, podrán realizarse en cualquier momento del partido siempre por el centro d la cancha y levantando el número de del jugador/a que será reemplazado. Recién cuando éste salga y tome el número el/la reemplazante podrá ingresar.

Respecto del cambio de arquero/a, deberá informarse al árbitro, quien ordenará a la Mesa de Control la detención del tiempo. Recién en ese momento podrá realizarse el cambio por cualquier lugar de la cancha.

A partir de la temporada 1999 no se pueden realizar más cambios de jugadores después que ha sido otorgado y mientras se ejecute un corner corto, con la excepción del caso en que se lesiona el arquero del equipo que defiende el corner. Si se puede hacer cambio de jugadores en el tiro penal.

Los Jugadores de campo que dejan el mismo, ya sea para recibir atención, cambiar

equipamiento o alguna otra razón que no sea una sustitución, pueden ingresar nuevamente al campo entre las líneas de 25 metros.

Art. 19 - Son funciones a cumplir:

1. Controlar que en los bancos de suplentes se ubiquen sólo los cinco jugadores/as suplentes, Director Técnico, Preparador Físico y Médico que figuran en planilla.
2. Observar atentamente las indicaciones que realicen los árbitros a la Mesa de Control.
3. Detener y arrancar el cronómetro cuando lo indiquen los árbitros.
4. En caso de registrarse alguna tarjeta, asentarla en la planilla, en la columna que corresponda.
5. Faltando un minuto para concluir el tiempo parcial o total, agitar la corneta para asegurarse su buen funcionamiento o preparar el silbato para un buen sonido.
6. **Al concluir el primer tiempo, poner en marcha uno de los cronómetros para controlar los diez minutos de descanso.**
7. Controlar que todos/as los/las jugadores/as figuren en la planilla, tanto titulares como suplentes, tengan en la espalda su número correspondiente, que contraste con la camiseta, y que no coincida con el de otro/a jugador de su equipo. Este número no podrá estar armado rudimentariamente, en el momento del ingreso a la cancha. Es obligación escribir en la planilla en el casillero destinado a tal fin el número correspondiente de los 16 jugadores/as. (Punto a contemplar en el 2007-2008)
8. En la planilla también se asentará, sin necesidad de firmar, el nombre y apellido del Director Técnico, Preparador Físico y Médico (si lo hubiera), si es que se ubican en el banco de suplentes.
9. El capitán deberá tener en el brazo izquierdo o, el puño de la media izquierda una banda distintiva de color diferente el de la camiseta o media.
10. En el caso de que ambos equipos, tengan colores similares o que a criterio de los árbitros induzcan a confusión, el Club local deberá utilizar camisetas alternativas o pecheras con números. (O ajustar a reglamento de torneo)
11. Una vez finalizado el partido, los Jueces de mesa deberán registrar el resultado final, chequear todas las anotaciones de la planilla, hacer firmar la misma a los árbitros y a los/las capitanes/as y luego colocar su nombre y apellido, firmar, señalar el club al que representan y número de carnets o cédula que los habilita para ejercer dicha función. (Contemplar carnets y cédula en esta temporada 2007 hasta que se ordene el tema administrativo)

Art. 20 - Recomendaciones a tener en cuenta:

- a) Los cronómetros, las planillas y los carnets deberán estar siempre sobre la mesa a la vista.
- b) **En caso que se cometiera, un error en el manejo del cronómetro y/o planilla, deberá informarse a los abridores apenas pueda.**
- c) **No se deberán hacer gestos, comentar fallos de los Árbitros, festejar o criticar goles o jugadas.**
- d) Todo jugador retirado con tarjeta amarilla, deberá sentarse en la silla destinada a tal efecto, al lado de la mesa de los jueces, debiendo permanecer **en silencio**.
- e) El mínimo de tiempo que un jugador debe permanecer fuera del juego por tarjeta amarilla, de cinco minutos. Conviene controlar ese tiempo por el caso que el **Árbitro consulte sobre el mismo, esto no significa que una vez cumplido los cinco minutos el jugador esté habilitado automáticamente a reingresar al juego. Es el Árbitro el que determinará cuanto tiempo permanecerá afuera.**
- f) **El/la jugador/a expulsado con tarjeta roja, deberá retirarse de la cancha, es decir no podrá permanecer dentro del espacio físico de la cancha delimitado por el cerco perimetral.**
- g) No se podrán realizar cambios de Jueces de Mesa en un mismo partido, salvo el caso de fuerza mayor, debiendo asentarlo en la planilla.
- h) También deberá anotarse en la planilla, la llegada tarde o la ausencia de los

Arbitros.

i) Las únicas personas autorizadas para indicar el corte de tiempo son los Arbitros.

j) Cuando el Arbitro marca un penal, automáticamente se detiene el tiempo, la reanudación del mismo, la indicará el Arbitro.

k) Es obligación de los Jueces de Mesa desalojar el campo de juego, pudiendo para ello solicitar la colaboración de los Arbitros.

l) Los Arbitros podrán demorar la iniciación del encuentro hasta que se cumpla con lo indicado en el punto anterior.

m) Los jugadores deberán salir al campo de juego con el uniforme en perfectas condiciones, las remeras dentro de la pollera las mujeres y del pantalón los caballeros. Siempre dando el aspecto de prolijidad.

n) Se prohíbe ingresar al campo de juego con elementos de joyería (relojes, anillos, aros, colgantes, pulseras, cadenas, piercing, etc) o todo elemento que implique un riesgo para otro jugador.

o) Queda prohibido fumar dentro del perímetro del cerco.

p) Se deberá informar en observaciones la conducta del banco de suplentes con: Muy bueno, bueno, regular o malo.

Art. 24 - Son facultades de los Arbitros y Jueces de Mesa, presentar informes y/o denuncias por el incumplimiento del normal desarrollo de la conducta de todos los participantes.