REGLAS DE JUEGO

REGLA 1. TERRENO DE JUEGO

Los partidos se juegan en superficie de pasto artificial que cumple los requisitos de calidad para césped de fútbol o del International Artificial Turf Standard.

El terreno de juego será rectangular y estará marcado con líneas, siendo ubicadas como zona de demarcación. Las dos líneas de marcación más largas se denominarán líneas de banda. Las dos más cortas se llamarán líneas de meta.

El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea media que unirá los puntos medios de las dos líneas de banda. El centro del campo estará marcado con un punto en la mitad de la línea media, alrededor del cual se trazará un círculo.

Las metas se colocarán en el centro de cada línea de meta. Consistirán en dos postes verticales unidos en la parte superior por una barra horizontal (travesaño). Los postes y el travesaño deberán ser de metal u otro material aprobado.

REGLA 2. EL BALóN

El tamaño del balón será del número 4 y cada equipo deberá presentar uno en buen estado (teniendo tolerancia para presentarlo hasta antes que inicie el segundo periodo del juego) y el balón siempre deberá estar disponible para juego.

REGLA 3. EL NUMERO DE JUGADORES

El partido será jugado por dos equipos formados por un número de 5 jugadores de los cuales uno jugará como guardameta.

El partido no podrá iniciar si un equipo no cuenta con el mínimo de dos jugadores menos del máximo permitido para jugar.

Si un equipo, por expulsión de sus jugadores o lesiones, quedase reducido a un jugador menos del mínimo permitido se dará por terminado el partido dándose como perdedor al equipo que motivo la suspensión (No importando si es el primero o el segundo tiempo) con un marcador de 3-0 o bien se respetará el marcador siempre y cuando el equipo infractor vaya perdiendo por diferencia de 3 o más goles.

Los cambios son libres, y no existe un número límite, por lo tanto, no es necesario solicitar al árbitro o cronometrista su cambio. Éste podrá efectuarse sin autorización siempre y cuando el jugador se incorpore tendrá que hacerlo una vez que su compañero abandone primero el terreno de juego por mitad del campo en la zona de bancas.

Un jugador que haya sido remplazado puede nuevamente ingresar al terreno de juego en sustitución de otro.

El guardameta podrá cambiar su puesto con otro siempre y cuando el árbitro haya sido previamente avisado, deteniendo el juego para realizar dicho cambio.

El portero no podrá ser sustituido después de haber finalizado el tiempo reglamentario siempre y cuando el partido se vaya a penales en instancias de liguilla.

PORTERO

El saque de meta es con la mano y podría pasar la línea de media cancha.

El portero podrá salir de su área, pero en el momento que lo haga pierde todas sus atribuciones especiales y se convierte en un jugador más.

El portero es el único que podrá barrerse dentro de su área.

Se sancionará como incorrección:

No lo puede soltar y volverlo a levantar con las manos.

Si un jugador del propio equipo haya cedido el balón con el pie a su portero y este lo toca con las manos.

Cuando tenga posesión del balón con las manos o con el pie dentro del área y lo retarde más de 5 segundos.

El portero por ningún motivo podrá meter el balón a su área y tomarlo con las manos.

Las incorrecciones no sumaran al conteo de faltas y se reanudara con saque de manos.

REGLA 4. EL EQUIPAMENTO DE LOS JUGADORES

Equipamiento del Jugador.

Todos los equipos deberán presentarse con uniforme: Camiseta y/o playera idéntica para todos los jugadores. Impresión de número dorsal legible. Short sin bolsas del mismo color todos los jugadores. Calcetas largas y espinilleras.

El portero usará uniforme de color diferente de los otros jugadores.

Cuando en determinado partido se presenten los equipos con los mismos o parecidos colores de uniformes, de manera que puedan crear confusión, se hará un sorteo y el perdedor podrá usar su segunda playera o casaca, esto no significa que pueda ganar el partido si surge algún problema de esta índole.

No será permitido al jugador el uso de cualquier objeto que, a criterio del árbitro sea peligroso para la práctica del deporte. (Aretes, esclavas, relojes, etc.).

El jugador que no se presente debidamente equipado, esto es, observando las disposiciones de este capítulo, será retirado temporalmente del terreno de juego. Solo podrá retornar en el momento en que el balón estuviera fuera de juego, una vez verificadas por el árbitro las condiciones en las que regresará el jugador.

El equipamiento del equipo en lo que concierne al uniforme (playeras y short) será obligatorio a partir de la fecha 3. El no presentarlo el árbitro deberá hacerlo saber a los capitanes y registrarlo en la cedula, el uso de calcetas largas y espinilleras aplica desde la fecha 1 del torneo. El marcador será de 3-0 en contra del equipo infractor.

El uso de la calceta larga y espinillera es para todos los juegos, no importa que sean prácticas.

REGLA 5. EL ÁRBITRO Y ÁRBITRO ASISTENTE

De los árbitros.

Nuestros árbitros se encuentran en un programa permanente de capacitación; nuestros árbitros están conscientes y plenamente instruidos para que apliquen el reglamento al pie de la letra, pero en esta materia en ocasiones se dan diferencias.

El capitán del equipo deberá firmar la cédula del juego. (En caso de no firmar la cedula la liga no se hace responsable por el marcador asentado por los árbitros).

Un juez llevará a cabo el partido, el cual estará dentro del terreno de juego y otro llevará el cronómetro, estadística y marcador a un lado del campo de juego. A ellos se les llamará árbitro y árbitro asistente. Serán los responsables de sancionar y velar que se cumpla el reglamento de juego y sus decisiones serán definitivas, contando con poder discrecional para mantener el orden y la legalidad del encuentro antes, durante y posterior al encuentro.

El árbitro es la máxima autoridad dentro del terreno de juego, por consiguiente, los jugadores y cuerpo técnico deberán acatar sus disposiciones sin discutirlas ni protestarlas.

EL ARBITRO TENDRÁ LA FACULTAD DE DETENER EL CRONOMETRO SI A SU CRITERIO ALGUNO DE LOS EQUIPOS HACE TIEMPO DELIBERADO SACANDO UNA VENTAJA DESLEAL DE LA ACCION.

Los árbitros deberán ser respetados en el ejercicio de sus funciones. Consecuentemente, deben ser apoyados y protegidos salvaguardando su integridad física tanto dentro como fuera del terreno de juego por parte de la porra, directivos, entrenadores y jugadores de los equipos.

La autoridad del árbitro principia al momento en que entra al terreno de juego y no termina hasta que los equipos abandonan la instalación.

Los árbitros que dirijan los partidos deberán identificar al jugador por medio del registro que expide el Comité organizador. Si el árbitro y/o los capitanes tienen dudas sobre la veracidad del registro de algún jugador, es decir, sospecha que exista suplantación o alteración, permitirán que este juegue con el requisito de hacerlo firmar la cédula arbitral al término del primer tiempo, haciendo un reporte del hecho acontecido y anexando el registro del jugador a la cédula enviarlo a las oficinas del Comité Organizador, para que éste sea calificado.

REGLA 6. DURACION DEL JUEGO

Duración del encuentro.

El tiempo de duración del juego es de 45 minutos, dividido en 3 minutos para que los equipos se acrediten en la cédula de juego, dos periodos de 20 minutos cada uno, con un descanso de 2 minutos para el cambio de campo. (El árbitro tendrá discrecionalmente la facultad de suprimir el descanso según él lo crea conveniente.)

El tiempo controlado por el árbitro es a tiempo corrido. Que es auxiliado por un cronometro electrónico que al sonar la finalización del tiempo reglamentario termina toda acción del juego, solo el árbitro estará facultado para detener el tiempo por la circunstancia que él crea conveniente.

Solo se contará con una tolerancia de 10 minutos para completar el número mínimo de jugadores para iniciar el primer juego de la jornada y en los partidos posteriores no la habrá.

REGLA 7. EL INICIO Y RENUDACION DEL JUEGO

Inicial:

La elección del saque inicial será decidida al inicio del partido por medio de un sorteo efectuado por el árbitro. Dada la señal del árbitro, el juego será iniciado por uno de los jugadores que pondrá en movimiento el balón con los pies, en la dirección que el crea más favorable para su equipo, debiendo el mismo, en ese momento, estar en su propio medio campo y ninguno de los jugadores del equipo contrario podrá aproximarse a menos de la circunferencia del círculo central hasta que el mismo recorra una distancia igual a la de su circunferencia.

En el segundo tiempo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta.

Después de anotado un gol el procedimiento para reanudar será el mismo antes mencionado.

REANUDACIóN

Después de cualquier interrupción del partido si el árbitro detuvo el juego para amonestar, se reanudará con un tiro libre en contra del infractor.

Si el árbitro detiene el juego por alguna razón no establecida en las reglas, el árbitro reanudará el partido con balón a tierra.

Los jugadores solo disponen de 5 segundos para reiniciar el juego después de señalado un saque de banda, saque de meta tiro de esquina, o cualquier reanudación. En caso de que el equipo tarde más del tiempo delimitado, el equipo contrario tomará la posesión de balón en el mismo lugar donde se encontraba, en caso de tratarse de un saque de meta se jugará el balón en la zona indicada por el árbitro.

REGLA 8. BALóN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

El balón estará fuera de juego cuando haya cruzado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire. El juego haya sido interrumpido por el árbitro o pegue en él.

El balón está en juego en todo momento y cuando rebote en los postes, travesaño y permanezca en el terreno de juego, rebote en la red del techo y caiga dentro del terreno de juego.

REGLA 9. EL GOL

Será válido el gol, cuando el balón rebase completamente la línea de meta entre los postes de la portería y bajo el travesaño.

Será nulo el gol originado de:

Saque de banda, a menos que el balón en su trayectoria toque o sea jugado por otro jugador al que realizo el saque.

REGLA 10. FALTAS

Faltas de juego e incorrecciones.

Deberán reunirse las siguientes condiciones para que una infracción sea considerada una falta:

- debe ser cometida por un jugador
- debe ocurrir en el terreno de juego
- debe ocurrir mientras el balón se halle en juego.

El jugador que comete intencionalmente una falta será castigado con tiro libre directo, concedido al equipo agredido en el lugar donde fue cometida la infracción y se contabilizarán para la suma de faltas. Si la falta fuera cometida dentro del área meta se considerará penalti.

Las faltas pueden ser:

1. Dar o intentar dar una patada a un adversario
2. Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario
3. Saltar sobre un adversario
4. Cargar sobre un adversario
5. Golpear o intentar golpear a un adversario
6. Empujar a un adversario
7. Realizar una entrada contra un adversario (obstruir, barrida habiendo jugador de por medio, plancha, juego peligroso, etc.)

Se concederá asimismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes tres infracciones:

1. Sujetar a un adversario
2. Escupir a un adversario
3. Tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).
4. Cualquier barrida dentro del terreno de juego por cualquier jugador a excepción del portero dentro del área.
5. Cargar sobre la malla a un adversario.

CAUSALES DE AMONESTACION

1. Conducta antideportiva
2. Desaprobar con palabras altisonantes o acciones
3. Retardar la reanudación del juego
4. Infracciones persistentes
5. No respetar la distancia reglamentaria

En caso de reincidencia será decretada la expulsión definitiva del o de los jugadores o en su caso del partido.

Si el partido fuese interrumpido por motivos de expulsión del jugador y sus razones no caractericen otras infracciones el juego será reanudado por un tiro directo desde el lugar donde ocurrió la infracción.

Las causas de expulsión son las siguientes:

1. Juego brusco grave
2. Conducta violenta
3. Escupir a un adversario o cualquier otra persona
4. Impedir con la mano intencionalmente una oportunidad manifiesta de gol (A excepción del portero)
5. Detener una jugada manifiesta de gol, mediante una infracción, a un adversario que se dirige hacia la portería. Podrá ser sancionable además con un tiro libre o penal dependiendo la zona donde del terreno de juego en donde se haya cometido dicha falta.
6. Emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno, gestos y/o además contra un rival o el árbitro.
7. Recibir una segunda amonestación en el mismo partido

Una vez expulsado el jugador, podrá ingresar algún otro compañero al terreno de juego después de haber pasado 5 minutos del momento en que salió la persona sancionada.

REGLA 11. TIRO LIBRE

El cobro de faltas se sancionará con tiro libre directo, es decir, un tiro a balón parado, del cual se puede conseguir directamente gol.

Ningún jugador del equipo rival deberá estar a menos de 5 metros del balón.

El balón únicamente estará en juego después de haber recorrido una distancia igual a su circunferencia.

El balón deberá estar inmóvil al momento del cobro de la falta.

En caso de ser concedido un tiro libre dentro del área propia, el portero no podrá recibir el balón en las manos, siendo lanzado este directamente más allá de la zona indicada.

Existen infracciones que no van al conteo de faltas por tratarse de incorrecciones y estas se reanudaran con saque de manos en la zona indicada por el árbitro.

REGLA 12. EL PENAL

Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las infracciones antes mencionadas como faltas dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón, siempre que esté en juego.

Se cobrará desde la zona indicada para la ejecución de este.

Todos los jugadores a excepción del portero y el encargado de realizarlo deberán estar detrás de la línea de media cancha.

El portero deberá permanecer sobre la línea de meta entre los postes de la portería, hasta que el tiro sea ejecutado.

El ejecutor del tiro no podrá volver a jugar el esférico antes de que haya sido tocado por otro jugador.

El balón está en juego una vez en movimiento, después de haber corrido una distancia igual a su circunferencia.

Si fuera necesario, al fin del primer o segundo tiempo, se cobrará el penalti sin importar que el tiempo se haya acabado.

REGLA 13. CASTIGO POR ACUMULACION DE FALTAS

El castigo por la acumulación de las primeras 6 faltas será un penalti. A partir de ese momento la acumulación de cada 3 faltas se realizará un penalti.

Si la 6 falta la comete el equipo defensivo dentro de su área grande, el árbitro solo marcará penalti, sin que se acumule la 6ta falta.

REGLA 14. SAQUE DE BANDA, META Y ESQUINA

De Banda:

Para realizar el saque de banda, el jugador tendrá que usar ambas manos y lanzar el balón por encima de la cabeza y estar detrás de la línea de banda.

El balón estará en juego a partir de que ingresa al terreno de juego.

El jugador encargado de realizar el saque de banda no podrá tocarlo por segunda vez sin antes haber sido tocado o jugado por otro jugador.

Los adversarios deben permanecer a una distancia que no sea inferior a dos metros del lugar en que se ejecute el saque de banda. El árbitro tendrá la facultad de amonestar al jugador que no se retire a la distancia correcta.

Si el balón entra en la portería de la zona contraria directamente de un saque de banda, el árbitro deberá conceder un saque de meta.

Si el balón entra en la portería del ejecutor directamente de un saque de banda, el árbitro deberá conceder un saque de esquina.

Será válido el gol resultante de un lanzamiento de saque de banda, solo cuando el balón haya sido tocado por un jugador diferente al que realizó el saque.

Si el saque de banda no ha sido efectuado correctamente, cambiará de posesión el saque de banda.

Si un jugador le manda el balón a su propio portero en saque de banda este no podrá tomarlo o jugarlo con las manos.

En caso de hacerlo se le penalizara como incorreccion.

De meta:

Se realizará con la mano desde adentro de la propia área para que el balón este en juego, este deberá haber abandonado el perímetro del área de meta para poder ser tocado por un jugador del mismo equipo.

De esquina:

Se cobrará desde el área indicada por el árbitro. Será válido el gol directo.

REGLA 15. PROCEDIMIENTO PARA DETERMINAR EL GANADOR DE UN JUEGO

En caso de empate en tiempo regular, en juegos de eliminación directa, renta se tirarán 3 penaltis por equipo (diferentes jugadores). Si persiste el empate se irán a muerte súbita hasta que haya un equipo ganador.

Todos los jugadores deberán tirar a excepción del jugador que haya sido expulsado con tarjeta roja.

REGLA 16. SUSPENSIóN DEL JUEGO

Cuando un árbitro no se presenta a la hora señalada para iniciar el partido se le espera el tiempo necesario, éste lo definirá el administrador de la cancha en turno y dará inicio con un árbitro cuando éste se presente. El tiempo no se descontará de la duración reglamentaria del partido.

El partido será suspendido por el árbitro debido a las siguientes causas:

1. Cuando las condiciones climatológicas, a criterio del árbitro, no permitan la celebración del partido en condiciones normales.
2. Por fallas en la energía eléctrica.
3. Por agresión de los jugadores de los equipos hacia árbitros, administradores, rivales o compañeros.
4. Entre porras.
5. Invasión de los espectadores en la cancha.
6. Faltas de garantía del capitán, del equipo completo o de ambos equipos.
7. Por falta de registros (tienen de tolerancia hasta antes de que inicie la segunda mitad del juego).
8. Por inferioridad de jugadores en cancha (al quedar con un jugador menos al mínimo permitido para llevar a cabo un encuentro).
9. Por no presentar balón o que este no se encuentre en buenas condiciones para su uso y a su vez no cumpla con las características ya mencionadas en la regla 2.

Al suspender el partido el árbitro deberá informar en la cédula de juego:

- Tiempo jugado hasta el momento.
- Marcador
- Causas que originaron la suspensión.

CODIGO DE SANCIONES

Comisión Disciplinaria.

Cuando un jugador comete una falta al reglamento que amerite un reporte arbitral, dicho reporte se turnará a la administración de la cancha que a su vez turnara el caso a la comisión disciplinaria.

Las resoluciones que dicte la comisión disciplinaria serán publicadas.

Es responsabilidad del delegado revisar las sanciones de sus jugadores.

No son válidos los acuerdos entre capitanes.

OBSERVACIONES

Los integrantes de los equipos participantes están obligados a procurar por todos los medios a su alcance, que durante la celebración de los juegos se mantenga el orden, corrección y limpieza.

Se podrán en ejecución todas las medidas pertinentes para proteger la seguridad y bienestar de los jugadores, cuerpo técnico, árbitros, árbitros auxiliares, directivos y los propios simpatizantes de ambos equipos, antes, durante y después de la celebración del encuentro.

Los integrantes de los equipos participantes se obligan a guardar la debida corrección y respeto al equipo contendiente y al público en general, a fin de que el encuentro se desarrolle dentro de la mayor cordialidad y deportivismo.

Solo podrán permanecer en banca aquellas personas que estén debidamente acreditadas en la cedula de alineación.

Se abstendrán los jugadores y cuerpo técnico de fumar dentro del área de bancas, como tampoco podrán escupir o brincar en las bancas.

Cuando se presente en el terreno de juego con menos del número mínimo de jugadores para poder iniciar el juego, perderá el partido por default.

Cuando no presente la credencial (registro) de participación de sus jugadores, tendrán hasta el medio tiempo para presentarlas, de no ser así perderá el juego.

El equipo que no cumpla con todas sus obligaciones económicas perderá sus derechos como participante de los torneos.

Las porras de los equipos deberán observar buena conducta en beneficio de sus equipos y el desarrollo normal del partido, de lo contrario a los equipos cuya porra haya sido identificada El cuerpo arbitral pedirá al capitán compostura de su porra, si no amonestará al capitán y a su vez podrá expulsarlo pudiendo suceder lo mismo con el segundo capitán.

En última instancia se dará por suspendido el juego por falta de garantías.

Jugador, entrenador o cualquier persona expulsada deberá abandonar el terreno de juego. Si estando en las inmediaciones de la cancha (incluida tribuna) es culpable de conducta ofensiva, grosera o violenta, su sanción original se duplicará.

Todo equipo que abandone un partido sin causa justificada o se rehúse a seguirlo perderá el partido por el marcador que hasta el momento prevalencia pero en caso de ir ganando perderá por 3-0.

Los árbitros son los únicos facultados para suspender temporal o definitivamente un partido cuando lo juzgue oportuno, previo aviso o notificación a ambos capitanes, en el caso de que se contravengan las reglas de juego, la falta de garantías, por interferencia externa (espectadores) o por condiciones meteorológicas.

El jugador, miembro del cuerpo técnico o directivo deberá de cumplir su sanción en el o los partidos subsecuentes de cada equipo, si este no clasifica a la siguiente fase tendrán que cumplir su castigo en el siguiente torneo.

Todos los involucrados en el torneo, directa o indirectamente deberán mantener en todo momento una conducta intachable, respetando las normas rectoras del torneo, así como a toda persona particularmente a los árbitros y espectadores.

Cada equipo es el único responsable de la conducta de los integrantes de su plantel, así como de sus acompañantes; no será atenuante de esta responsabilidad el argumento de no identificación de alguna persona mezclada entre los acompañantes o porristas de un equipo.

TRANSITORIO

Los casos no previstos en el presente reglamento, convocatoria de torneos, circulares emitidas por las sedes que norman cada uno de nuestros torneos será resuelto por representantes comité organizador y la comisión disciplinaria.