

REGLAMENTO COPA DE FUTBOL / FGJNL 2026
FEMENIL F6 – VARONIL F7
FISCALÍA GENERAL DE JUSTICIA DEL ESTADO DE NUEVO LEÓN

El presente reglamento está dirigido a todos los equipos, jugadoras(es) que están inscritos en la **COPA DE FUTBOL**, así como a sus acompañantes y porras.

El desconocimiento del mismo no los exime de su cumplimiento y aplicación.

1.- INSCRIPCIÓN DEL EQUIPO.

- La persona que inscribe al equipo recibirá la denominación de **CAPITANA o CAPITÁN**.
- La **CAPITANA o el CAPITÁN** del equipo deberán de entregar al Comité Organizador una cédula de inscripción (registro) con los nombres de las jugadoras(es) que participarán en la COPA DE FUTBOL.
- Sé podrá inscribir un máximo de 15 jugadoras(es) por equipo.**
- Se podrá dar de alta a jugadoras(es) en el caso de que existan bajas que impidan que el equipo pueda completarse con el mínimo requerido (por ejemplo: lesión, horario de trabajo, etc.); dichos cambios solo se podrán realizar hasta la jornada tres de la fase regular (los cambios se reciben vía WhatsApp los días jueves antes de las 4 pm y previo a cada jornada), no así durante las siguientes jornadas ni fase de eliminación (octavos, cuartos, semifinales y final).

2.- GAFETES O CREDENCIALES

Para que una jugadora(o) pueda participar en los partidos deberá:

- Presentar al árbitro **GAFETE físico o digital (empleados); PRACTICANTE, SERVICIO SOCIAL y MERITORIO GAFETE EXPEDIDO POR RH o CREDENCIAL INE**.
- Deberá estar registrado en la cedula de inscripción del equipo.
- En caso de no cumplir con ambos requisitos no podrá participar en el encuentro (eviten sanciones).

3.- HORARIOS DE PROGRAMACIÓN

Serán: 8:40-9:30-10:30-11:20-12:10-13:00-13:50-14:40*.

- Estos horarios se usarán tanto para **Femenil como para Varonil**.
- Los partidos ya programados y publicados **NO se POSPONEN o CAMBIAN DE HORARIO**.
- Los horarios pueden variar con previo aviso, esto por necesidades o alguna situación imprevista durante el desarrollo del torneo.

4.- PRÓRROGAS

- Habrá prórroga de 10 minutos solo en el primer horario de la jornada.
- Si el equipo contrario decide **OTORGAR** un tiempo adicional a la prórroga para que el equipo se complete, la capitana o capitán deberán expresarlo y hacer del conocimiento del árbitro la cantidad de minutos que **ACEPTAN** esperar, este **ACUERDO** deberá quedar por escrito y con la firma de la capitana o capitán.
- El tiempo que decidan esperar ya formará parte del tiempo efectivo del encuentro.

5.-PROGRAMACION DE PARTIDOS

Esta se realizará días antes del inicio de la **COPA DE FUTBOL** y podrá ser consultada en la dirección www.forcafc.com.mx o en la app de la liga. Se podrán revisar la siguiente información:

- ✓ Resultados de los partidos
- ✓ Tabla de posiciones
- ✓ Goleo individual
- ✓ Listado de jugadores
- ✓ Sancionados

6.- SISTEMA DE COMPETENCIA

Rama Femenil

- Se inscribieron **14 equipos**.
- Se formaran 2 grupos de 7 equipos.
- En ambos grupos se programaran 7 jornadas, es decir cada equipo jugara 6 partidos
- Se jugara en Cancha #4 de FUT6
- Se usarían los horarios de 8:40-9:30-10:30-11:20-12:10-13:00-13:50. Les solicitamos estar 10 minutos antes de su horario.
- Los tiempos serán de 20 minutos con 5 minutos de descanso
- Calificarán a finales los primeros 4 lugares de la tabla general de cada grupo.
- Las etapas de liguilla serán: Semifinales Grupo A - Grupo B y Final Grupo A – Grupo B

Rama Varonil

- Se inscribieron **38 equipos**.
- Se formarían 6 grupos de 5 equipos y 2 grupos de 4 equipos - Total de grupos 8.
- En los grupos de 5 equipos se programaran 5 Jornadas, y en los grupos de 4 equipos se programaran 4 jornadas (se repetirá 1 jornada y descansaran 1 jornada. todos los equipos jugaran 4 partidos de torneo regular)
- Se usarían los horarios de 8:40-9:40-10:30-11:20-12:10-13:00-13:50-14:40*. Les solicitamos estar 10 minutos antes de su horario.
- Los Tiempos serán de 20 minutos con 5 minutos de descanso
- Calificarán los primeros 2 lugares de cada grupo.
- Para la liguilla el acomodo será por Ranking (de mayor a menor).
- Las finales serán: Octavos, Cuartos, Semifinal, 3er Lugar y Final.

7.- PUNTUACIÓN

Será de la siguiente forma:

- Partido ganado en tiempo Regular= 3 puntos al equipo ganador.
- Partido empatado en tiempo regular= 1 puntos a cada equipo.
- Partido ganado x Default= 3 Puntos al equipo ganador.
- Partido perdido= 0 puntos.

8.- DE LOS PARTIDOS

Cada partido estará compuesto por:

- 2 tiempos de 20 minutos C/U.
- Se otorgarán 5 minutos de descanso en el medio tiempo.
- Cuando la temperatura sea igual o mayor a 33 grados, al minuto 10 de cada tiempo se otorgará 1 minuto para hidratación, es decir para que los jugadoras (es) consuman líquidos (agua, Bebidas rehidratantes, suero, etc.).
- **LA PAUSA DE HIDRATACIÓN NO SE DESCONTARÁ DEL TIEMPO OFICIAL.**

En caso de que un partido se suspenda en el transcurso del 2do. Tiempo por:

- ✓ Cuestiones climatológicas
- ✓ Riña
- ✓ Alguna situación que ponga en peligro la integridad de las(os) jugadoras(es)

Este NO se reprogramará y se captura con el marcador que prevalecía al momento de la suspensión. Si el partido estaba empatado el **Comité Organizador** analizará y determinará que procede siendo su decisión inapelable.

9.- DE LAS JUGADORAS / JUGADORES

Para que un jugador(a) pueda participar en un partido debe cumplir lo siguiente:

- Estar registrado en la cédula de inscripción del equipo.
- Presentar gafete o credencial.
- Portar en cada partido el uniforme que les fue entregado.
- No estar reportado en la lista de jugadoras(es) sancionados, el **RESPONSABLE** del equipo deberá revisar dicha lista en la dirección electrónica www.forcafc.com.mx cuando alguno de sus jugadores haya sido **EXPULSADO** en el partido anterior.
- Presentarse con ropa adecuada para la actividad que va a realizar.
- El portero(a) deberá usar uniforme de color diferente al resto de las(os) jugadoras(es).
- Utilizar calzado multitaco. **EI TACHÓN ESTA PROHIBIDO.**
- No deberán presentarse en estado inconveniente, es decir con síntomas evidentes de ebriedad, aliento alcohólico o bajo los influjos de sustancias nocivas.
- No portar aretes, piercing, esclavas o algún artículo que ponga en riesgo su seguridad o la de los demás jugadoras (es). Esto queda a criterio del Árbitro.
- No jugar en más de un equipo.
- Gozar de buen estado de salud para realizar la actividad.

10.- UNIFORMES

Los jugadores deberán de portar en cada partido el uniforme que les fue proporcionado.

*Reportar cualquier caso en particular al comité organizador para evitar contratiempos durante su participación en la COPA.

11.- CAUSAS PARA PERDER UN PARTIDO POR DEFAULT

- No presentarse a la hora programada más la prórroga en los casos donde aplique, el mínimo de jugadoras(es) requerido dentro de la cancha.
- NO PRESENTAR GAFETES O CREDENCIALES
- No tener el mínimo de jugadoras(es) requeridos para continuar el partido.
- Alinear a un jugador(a) que no reúna los requisitos de participación. ESTO APLICA SI SE CUMPLIÓ CON EL PROCEDIMIENTO PARA LEVANTAR UNA PROTESTA.
- Negarse a iniciar o continuar un partido.
- Por invasión de cancha por parte de la banca, porra de uno o de los 2 equipos, falta de garantías hacia el árbitro.

Cuando un equipo abandone un partido ya iniciado se procederá de la manera siguiente:

- ✓ Si el equipo que abandona el partido va adelante en el marcador o el partido está empatado, se captura por default a favor del equipo contrario con un marcador de 2-0
- ✓ Si el equipo que abandona el partido va perdiendo, el marcador que se capturará será el que prevalecía al momento de la detención del encuentro.

12.- MÍNIMO DE JUGADORAS(ES)

MODALIDAD	PARA INICIAR UN PARTIDO	PARA CONTINUAR UN PARTIDO
VARONIL	5 JUGADORES	5 JUGADORES
FEMENIL	4 JUGADORAS	4 JUGADORAS

NOTAS:

- La cantidad de jugadoras(es) con que un equipo terminó el primer tiempo será la misma con la iniciará el 2do. tiempo (Excepto si un jugador(a) fue sancionado con tarjeta amarilla, éste podrá ingresar al cumplir el tiempo de la sanción), en cualquier otro caso el equipo no se podrá completar y los jugadores(as) que lleguen y no alineen antes del silbatazo que pone fin al 1er. tiempo, solamente podrán participar como cambio.
- NO se podrá dar por terminado un partido cuando un equipo se quede con menos jugadoras (es) de lo permitido para continuar un encuentro si un jugador(a) está cumpliendo una sanción de 3 minutos por tarjeta amarilla.

13.- DE LOS BALONES

Los balones serán proporcionados por el **Comité Organizador** y el árbitro del encuentro será quien asigne un balón para cada equipo durante el juego en curso, los capitanes(as) serán los responsables del balón y al finalizar el partido deberán devolverlo al árbitro.

14.- DE LOS CAMBIOS

Los cambios se realizarán de la forma siguiente:

- Esperar a que el balón este fuera de juego. (Reanudación después de un Gol, saque de banda, Saque de meta, Saque de esquina, Tiro Libre)
- Avisar al Arbitro
- El jugador(a) que entrará de cambio deberá esperar la autorización del árbitro para ingresar al terreno de juego
- El jugador(a) que saldrá de cambio deberá esperar la autorización del árbitro para salir del terreno de juego.
- Los cambios son ilimitados
- El jugador(a) que sea **expulsado ya sea por DOBLE TARJETA AMARILLA O TARJETA ROJA, NO puede reingresar ni ser sustituido por otro(a). ESTO APLICA TANTO EN RAMA VARONIL COMO RAMA FEMENIL.**

15.- DEL ÁRBITRO

El árbitro es la persona encargada de dirigir el partido y posee plena autoridad para hacer cumplir las Reglas de Juego en dicho encuentro. Las funciones del árbitro son las siguientes:

- Dirigir el partido haciendo cumplir las reglas de juego.
- Sancionar las faltas y conductas incorrectas que se presenten durante el desarrollo del partido.
- Solicitar antes del inicio de cada partido los gafetes o credenciales **de cada jugador.**
- Reportar los resultados, protestas e incidencias del juego al Comité Organizador a través de la Cedula Arbitral.
- Solicitará a los capitanes(as) que firmen la cédula al término del partido.
- Entregar al final del partido la Cedula Arbitral a la Administración de Liga Força.

El árbitro podrá suspender un partido ya iniciado por las causas siguientes:

- ✓ Cuando un equipo no reúna el mínimo de jugadoras(es) para continuar un partido.
- ✓ Por falta de balones.
- ✓ Por lesión de consideración de un(a) integrante de cualquier equipo, esto queda de común acuerdo de capitanas(es) y árbitro. En este caso el Comité Organizador analizará y determinará que procede con el resultado del partido, siendo su decisión inapelable.
- ✓ Por Riña campal, invasión de cancha por parte de banca o porra de un equipo.
- ✓ Por falta de garantías hacia el árbitro o hacia un equipo (agresión o intento de agresión al árbitro, insultos, amenazas o agresión a jugadoras(es) y arbitro).
- ✓ Por cuestiones climatológicas.
- ✓ Por falta de alumbrado.
- ✓ Por causas que pongan en peligro la seguridad de los jugadores(as).
- ✓ Cuando un equipo se niegue a continuar o abandone el partido.

Notas:

- Cuando el balón tenga contacto con el árbitro, este se considerará fuera de juego y el partido se detendrá y se reanudará con un bote a tierra a favor del último equipo que toco el balón.
- El defensor(a) más próximo deberá estar a 4 mts. de distancia.
- **Las decisiones tomadas por los árbitros son inapelables.**

16.- CÉDULA ARBITRAL

Es el único documento reconocido por el **Comité Organizador** para todos los efectos de estadísticas, sanciones, reportes. El árbitro vaciara en ella los datos siguientes:

- Resultado Final
- Anotadoras(es) de goles y autogoles.
- Jugadoras(es) sancionadas(os).
- Incidencias del partido.
- Lesiones de jugadoras(es).
- Protestas.

IMPORTANTE.- Se recomienda que el capitán(a) revise que esté correcto el marcador final, anotadores de los goles. Una vez entregada al **Comité Organizador** no se podrán hacer cambios o modificaciones a su contenido.

17.- BAJA DE EQUIPOS O JUGADORES(AS)

Un equipo o jugador(a) podrá ser dado de baja por incurrir en cualquiera de las causas siguientes:

- Perder 2 partidos por default de forma seguida o alternada.
- Riña Campal (Basado en reporte Arbitral).
- Tener reportes previos por Comportamiento Violento, agresivo, grosero, no acatar los reglamentos de buen comportamiento antes durante o después del partido.
- Invasión de cancha por parte de la banca, porra y agredir al equipo o porra del contrario.
- Insultar o agredir física o verbalmente al **COMITE ORGANIZADOR**.
- Dañar las instalaciones de Liga Força.
- Retiro Voluntario del Equipo.

18.- TIROS LIBRES

En todos los partidos los tiros libres son directos y deberán cumplir lo siguiente:

- Colocar el balón donde el árbitro indique.
- El balón NO deberá estar en movimiento.
- El jugador(a) podrá poner en juego el balón sin haber solicitado barrera.
- El balón estará en juego una vez que se mueva con claridad.
- En caso de que el jugador(a) del equipo que cobrara la falta llega a solicitar la barrera, ésta deberá estar a 7 mts. el cobrador deberá esperar la indicación del árbitro (pudiendo ser un silbatazo, una señal gráfica o verbal) para poner en juego el balón.
- Todos los jugadores(as) del equipo atacante deberán estar a 1 metro de la barrera, NO pueden formar parte de ella.
- **SI EL JUGADOR(A) SOLICITA BARRERA Y JUEGA EL BALÓN ANTES DE QUE LO INDIQUE EL ÁRBITRO SERÁ SANCIONADO CON TARJETA AMARILLA.**

19.- SAQUE DE BANDA

Procedimiento:

- Realizar el saque donde el árbitro indique.
- Estar de pie frente al terreno de juego.
- Pisar la línea de banda con los 2 pies (aunque sea parcialmente) o estar situado por fuera de la misma.
- Lanzar el balón con ambas manos desde atrás y por encima de la cabeza.
- Un jugador(a) contrario deberá estar a 2 mts. de distancia de la persona que realizará el saque.
- El balón estará en juego tan pronto como haya entrado en el terreno de juego.
- NO se puede marcar un GOL si el balón no es tocado por al menos un jugador(a) de cualquier equipo. Si ningún jugador(a) de ambos equipos toca el balón y éste entra a la portería del equipo que cobra el saque de banda, se marcará tiro de esquina, si entra en la portería del equipo que defiende el saque de

banda se marcará saque de meta.

El saque se repetirá en las causas siguientes:

- ✓ Cuando el cobrador(a) no esté donde indique el árbitro.
- ✓ Si el balón tocara el suelo antes de entrar al terreno de juego.

El saque cambiará de posesión si:

- El jugador(a) efectúa un mal saque.

Notas:

- Si durante la ejecución correcta de un saque de banda el ejecutor lanzara voluntariamente el balón contra un adversario con la intención de jugarlo de nuevo, pero no lo hace de manera imprudente, temeraria, ni empleando una fuerza excesiva, el árbitro permitirá que continúe el juego.
- El ejecutor(a) del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que lo haya tocado otro jugador(a).

20.- SAQUE DE ESQUINA

Procedimiento:

- Colocar el balón en el cuadrante de esquina más cercano al lugar por el que cruzó la línea de meta.
- El balón deberá estar inmóvil y ejecutará el saque un jugador(a) del equipo atacante.
- El balón estará en juego una vez que haya sido golpeado con el pie y se mueva con claridad; no es necesario que salga del cuadrante de esquina.
- Un jugador(a) contrario deberá estar a 7 mts. de distancia del cuadrante de esquina hasta que el balón esté en juego.

21.- SAQUE DE META

Procedimiento:

- El balón deberá estar inmóvil y un jugador(a) del equipo defensor lo golpeará desde cualquier punto del área de meta.
- El balón estará en juego en el momento en que haya sido golpeado con el pie y este claramente en movimiento.
- Los adversarios deberán permanecer fuera del área y a la distancia de 7 mts.

22.- SAQUE INICIAL

Procedimiento:

- Se realizará un sorteo mediante el lanzamiento de una moneda al aire y el equipo ganador del sorteo elegirá, o bien la mitad del campo desde la que atacará en el primer tiempo, o bien ejecutar el saque inicial.
- En función de lo anterior, el equipo adversario realizará el saque inicial o elegirá la mitad del campo desde la que atacará en el primer tiempo.
- El equipo que elija el campo para el primer tiempo ejecutará el saque de centro para iniciar el segundo tiempo.
- En el segundo tiempo, los equipos cambiarán de campo y atacarán la portería opuesta.
- Cuando un equipo marque un gol, el equipo adversario reanudará el juego con un saque inicial.
- En tanda de penales se realizará un sorteo mediante el lanzamiento de una moneda al aire y el equipo ganador del sorteo elegirá, o bien comenzar tirando o comenzar defendiendo.

En el saque Inicial:

- Todos los jugadores(as), excepto el que ejecute el saque, deberán encontrarse en su propia mitad del terreno de juego.

- Los adversarios(as) del equipo que efectuó el saque deberán encontrarse fuera del círculo central y en su mitad del terreno de juego.
- El balón se colocará en el punto central y no se podrá golpear con el pie hasta que el árbitro así lo indique.
- El balón estará en juego en el momento en el que lo golpee con el pie el jugador(a) que haya efectuado el saque y se mueva con claridad.
- Será posible marcar un gol directo al equipo adversario desde el saque inicial; si el balón entrara directamente en la meta del lanzador, se concederá un saque de esquina al adversario.

Infracciones y sanciones

- ✓ En caso de que el jugador(a) que ejecute el saque inicial toque el balón por segunda vez antes de que lo toque otro jugador, se concederá un tiro libre directo al equipo adversario.

23.- BARRIDAS

Ningún jugador(a) de campo se podrá barrer, solo el portero(a) se puede barrer dentro de su área siempre y cuando no sea con la intención de lastimar a un contrario(a), esto será sancionado según la apreciación y criterio del árbitro, si algún jugador(a) de campo se barre se marcará falta la cual se acumulará, también se sancionará con un tiro libre directo. Esto es por seguridad de todos los jugadores(as).

En caso de que un jugador(a), se barra en la línea de Gol para impedir que le anoten se sancionará con tarjeta Roja. Excepto cuando el árbitro señale Penal, solo se amonestará al jugador.

24.- TIRO PENAL

Procedimiento:

- En tanda de penales se realizará un sorteo mediante el lanzamiento de una moneda al aire y el equipo ganador del sorteo elegirá, o bien comenzar tirando o comenzar defendiendo.
- El balón deberá estar inmóvil en el punto penal.
- Deberá indicarse con claridad quien será el ejecutor del lanzamiento.
- El guardameta deberá permanecer sobre su propia línea de meta, entre los dos postes de la portería, pero sin tocar estos, ni el travesaño o la red, y frente al ejecutor del tiro hasta el golpeo del balón.
- Todos los jugadores(as), excepto el ejecutor(a) del penal y el guardameta deberán estar en la línea de shoot out. o a 7 mts atrás de tirador.
- Una vez que los jugadores(as) hayan ocupado su posición de conformidad con la presente regla, el árbitro dará la señal para que se ejecute el penal.
- El ejecutor(a) del penal tocará el balón con el pie hacia adelante; se permite golpearlo con el talón siempre que el balón se mueva hacia adelante.
- Al momento del golpeo, el guardameta deberá tener al menos parte de un pie en contacto directo con la línea de meta sobre estado por detrás de esta.
- El balón estará en juego en el momento en que se golpee y se desplace con claridad.
- El ejecutor(a) del penal no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que lo haya tocado otro jugador(a).
- La ejecución del penal se completará cuando el balón deje de moverse, deje de estar en juego o el árbitro detenga el juego por alguna infracción de las reglas.

25.- PREMIACIÓN

- **Femenil:**
Se premiará con Trofeo al equipo campeón y subcampeón de cada grupo, además de la campeona de goleo individual que resulte de ambos grupos. En caso de que exista un empate en el goleo Individual, el trofeo se otorgará a la jugadora cuyo equipo este mejor ubicado en el Ranking o tabla

general.

- **Varonil:**

Se premiará con Trofeo al equipo campeón, subcampeón y tercer lugar, además al campeón de goleo individual general. En caso de que exista un empate en el goleo Individual, el trofeo se otorgará al jugador(a) cuyo equipo este mejor ubicado en el Ranking o tabla general.

26.- PROTESTAS

El **CAPITÁN(A)** de un equipo puede externar su inconformidad con respecto a alguna irregularidad que considere le afecte.

Para que una protesta pueda ser revisada por el Comité Organizador el capitán(a) deberá cumplir con lo siguiente:

- Informar al árbitro del encuentro que desea levantar una protesta. Esto deberá hacerse antes de que termine el encuentro. Una vez terminado el partido no podrá levantar ninguna protesta.
- Pedir al árbitro que asiente en la cedula arbitral el motivo de la protesta.
- Firmar la cedula arbitral
- Confirmar la protesta mediante un escrito dirigido al Comité Organizador teniendo 24hrs. naturales para enviar dicho escrito al correo desarrollo.humano@fiscalianl.gob.mx con Asunto Protesta
- El partido en cuestión se deberá de continuar jugando bajo protesta. Si uno de los 2 equipos decide no continuar perderá el partido por default.
- En caso de no cumplir este procedimiento, la protesta no procederá.

Si la protesta es por la edad, identidad, pertenencia, el **CAPITÁN(A)** del equipo de la persona protestada deberá presentar la documentación oficial original que le sea solicitada por el Comité Organizador y que avale que es elegible para participar en la COPA. En caso de no presentarla cuando se le requiera se considerará jugador(a) ilegal y su equipo perderá el/los partidos en los cuales alinee.

- ✓ **NO SE PODRÁN PROTESTAR ACUERDOS REALIZADOS EN PRESENCIA DEL ÁRBITRO YA SEAN ESCRITOS O VERBALES. NO SE PODRÁN PROTESTAR DECISIONES ARBITRALES.**

27.- LESIONES, ROBOS, DAÑOS A JUGADORES(AS), A TERCEROS O A SUS PERTENENCIAS.

Liga Força y el Comité Organizador, no asumen ninguna responsabilidad por las lesiones, robos, daños y perjuicios que se produzcan a algún jugador(a), antes, durante o después de los encuentros **POR CONSIDERARLO RIESGO DEPORTIVO**. La responsabilidad será asumida por los propios equipos, personas o jugadores (as) que hayan tenido injerencia en las situaciones creadas. Tampoco se hacen responsables en caso de robo de sus pertenencias o daño total o parcial a sus vehículos.

28.- TRANSITORIOS:

Todo lo no previsto en el presente reglamento será resuelto por el Comité Organizador siendo sus fallos inapelables.

REGLAMENTO DE JUEGO

- En la **Rama Varonil** las faltas son acumulables. **En la Rama Femenil NO SE ACUMULAN.**
- Tanto en **Rama Varonil** como **Rama Femenil**, cuando se muestre una tarjeta amarilla el jugador(a) en cuestión deberá de salir de la cancha por espacio de 3 minutos. Esto aplica para todos **los**

jugadores(as) incluido el portero(a). El jugador(a) sancionado(a) podrá reingresar a la cancha cuando se cumplan obligatoriamente los 3 minutos y con previa autorización del árbitro.

- En **Rama Varonil** cuando un jugador cometa la tercera falta de su equipo, este jugador será sancionado con tarjeta amarilla y deberá salir del terreno de juego por espacio de 3 minutos. El jugador sancionado podrá reingresar a la cancha cuando se cumplan obligatoriamente los 3 minutos y con previa autorización del árbitro. **ESTO TAMBIEN APLICA PARA EL PORTERO.**
- En **Rama Varonil** cuando un jugador cometa la sexta falta de su equipo, el jugador será sancionado con tarjeta amarilla y deberá salir del partido durante 3 minutos, El jugador sancionado podrá reingresar a la cancha cuando se cumplan obligatoriamente los 3 minutos y con previa autorización del árbitro. Al equipo infractor se le marcara un tiro libre desde el punto penal. Una vez cobrado el tiro penal se iniciará nuevamente la cuenta de las faltas.
- Tanto en **Rama Varonil** como **Rama Femenil**, Si son 2 o más jugadores(as) los que están fuera del terreno de juego por tarjeta amarilla, podrán regresar al partido en el orden que fueron saliendo.
- Cuando el árbitro indique la Ventaja para un equipo, esta acción no contará como falta y por consiguiente no se acumula, solamente y si amerita, el árbitro amonestará o expulsará al jugador según la gravedad de la acción.
- Tanto en **Rama Varonil** como **Rama Femenil** cuando a dos o más jugadores (as) se les amonesta en una misma jugada con el balón fuera de juego, dichos jugadores(as) deberán ingresar al mismo tiempo al cumplir la sanción de 3 minutos.
- Tanto en **Rama Varonil** como **Rama Femenil** el tiempo de castigo para los jugadores(as) deberá cumplirse en su totalidad, es decir si termina el 1er. tiempo y todavía hay un saldo de tiempo por cubrir, este deberá ser cubierto en el 2do tiempo.
- Tanto en **Rama Varonil** como **Rama Femenil** cuando a un jugador(a) se le muestre **la tarjeta roja, ya sea por acumulación o directa, deberá abandonar el partido y YA NO PODRÁ SER SUSTITUIDO(A) POR OTRO JUGADOR(A),** es decir, el equipo se quedará con un jugador(a) menos.

➤ **EN LA RAMA FEMENIL NO SE LLEVARÁ CONTEO NI TAMPOCO SE ACUMULARÁN LAS FALTAS.**

En etapa de juegos finales cuando ambos equipos queden empatados se procederá de la manera siguiente:

- ✓ En la **rama VARONIL** cada equipo cobrará alternadamente un tiro libre desde el punto penal, hasta obtener un ganador, todos los cobros serán a muerte súbita.
- ✓ En la **rama FEMENIL** cada equipo cobrará alternadamente tres tiros libres desde el punto penal, hasta obtener un ganador, en caso de que continúe el empate, se procederá a pasar a muerte súbita.

Notas:

- Solo los jugadores(as) que terminen el partido podrán participar en la tanda de penales **INCLUIDOS LOS(AS) QUE ESTÉN CUMPLIENDO UNA SANCION DE 3 MINUTOS POR TARJETA AMARILLA.**

LOS JUGADORES(AS) QUE FUERON EXPULSADOS(AS) NO PODRÁN PARTICIPAR EN LA TANDA DE PENALES Y PARA IGUALAR LA CANTIDAD DE JUGADORES(AS), EL ÁRBITRO LE PEDIRÁ AL EQUIPO CONTRARIO QUE EXCLUYA A UN JUGADOR(A) SEGÚN SEA EL CASO.

INFRACCIONES LEVES

LA AMONESTACIÓN (TARJETA AMARILLA) podrá ser mostrada por el Árbitro al jugador(a) antes, durante y después de un partido, y tiene por objetivo sancionar un comportamiento antideportivo de menor gravedad. **El jugador(a) en cuestión debe abandonar el terreno de juego de forma temporal por un espacio de 3 minutos, al cumplir el tiempo y previa autorización del árbitro, el jugador(a) podrá reingresar a la cancha. ESTO TAMBIEN APLICA PARA EL PORTERO(A).**

Será Amonestado el Jugador(a) que cometa cualquiera de las siguientes infracciones:

1. Retrasar la reanudación del juego.
2. Mostrar desaprobación con palabras, hechos o acciones.
3. Entrar o volver a entrar en el terreno de juego, o bien abandonarlo, de manera deliberada y sin permiso del árbitro.
4. No respetar la distancia reglamentaria en un balón a tierra, saque de esquina, tiro libre o saque de banda.
5. Infringir reiteradamente las Reglas de Juego.
6. Conducta antideportiva.
7. Al jugador que cometa la tercera o sexta de su equipo. **Esto solo aplica para Rama Varonil.**
8. Al jugador(a) que dañe de manera intencional las instalaciones al momento de su participación en el partido. (Brincarse la Malla, azotar puertas, patear botes de basura, romper lonas, etc.)

Nota:

- ✓ El tiempo de castigo para los jugadores(as) deberá cumplirse en su totalidad, es decir si termina el 1er. tiempo y todavía hay un saldo de tiempo por cubrir, este deberá ser cubierto en el 2do. tiempo.
- ✓ En caso de que a un jugador(a) se le amoneste en el transcurso del medio tiempo, el equipo infractor deberá iniciar el 2do. tiempo con un jugador(a) menos, al cumplir los 3 minutos podrá ingresar cualquier jugador(a).

INFRACCIONES GRAVES

LA EXPULSIÓN (TARJETA ROJA) podrá ser mostrada por el Árbitro al jugador(a) antes, durante y después de un partido, y tiene como consecuencia que el jugador(a) en cuestión debe abandonar el terreno de juego de forma permanente, es decir ya no podrá seguir participando en el encuentro y su equipo se quedará con un jugador(a) menos.

Será expulsado(a) el Jugador(a) que cometa cualquiera de las siguientes infracciones:

1. Impedir mediante una infracción por mano o barrida un gol o evitar una ocasión manifiesta de gol (excepto en el caso del guardameta dentro de su propia área).
2. Evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol de un adversario que se dirige la portería del infractor mediante una infracción sancionable con un tiro libre.
3. Juego brusco grave (falta de extrema dureza).
4. Escupir o morder a alguien.
5. Conducta violenta.
6. Emplear lenguaje o actuar de modo ofensivo, insultante o humillante.
7. Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.
8. En caso de que a un jugador(a) se le expulse en el transcurso del medio tiempo, el equipo infractor deberá iniciar y terminar el 2do. tiempo con un jugador(a) menos.

DEFINICIONES

- ❖ **Conducta Antideportiva:** Cualquier comportamiento que sea una falta de respeto para el juego, como no acatar las disposiciones del Árbitro, o amenazar, burlarse o provocar con palabras, acciones o gestos a otro; protestar constantemente; levantarse o quitarse la camiseta; tocar deliberadamente el balón con la mano para interrumpir su curso hacia otro Jugador(a); hacer marcas en el terreno de

juego; faltar al respeto a los Oficiales del Partido, etc.

- ❖ **Juego Brusco Grave:** Un Jugador(a) será culpable de juego brusco grave si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra su adversario(a) en el momento de disputar un balón en juego. Una entrada que ponga en peligro la integridad física de un adversario(a) deberá ser sancionada como juego brusco grave.
- ❖ Todo Jugador(a) que arremeta contra un adversario(a) en la disputa del balón, ya sea de frente, por un lado, o por detrás, utilizando una o ambas piernas con fuerza excesiva y poniendo en peligro la integridad física del adversario(a), será culpable de juego brusco grave.
- ❖ **Conducta Violenta:** Un Jugador(a) será culpable de conducta violenta si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra un rival sin que el balón esté en disputa entre los dos. La conducta violenta puede ocurrir dentro o fuera del terreno de juego, estando o no el balón en juego. También será culpable de conducta violenta si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra un compañero(a), un espectador(a), los Árbitros del partido o cualquier otra persona.
- ❖ Para efectos de las definiciones de Juego Brusco Grave y Conducta Violenta, se entenderá como fuerza excesiva y brutalidad lo siguiente:
- ❖ **Fuerza Excesiva:** acciones con ventaja, que se propasan, o van más allá de lo lícito y lo razonable, que ponen en riesgo la integridad física del adversario(a).
- ❖ **Brutalidad:** acciones con fuerza desmedida con el propósito de causar daño al adversario (a), y sin importar si se realizan por torpeza o negligencia.
- ❖ **Lesión:** daño o detrimento corporal causado por otra persona.
- ❖ **Riña:** Es la contienda entre 3 o más Jugadores(as) de cada equipo, que participen en un encuentro a base del intercambio de golpes o patadas u otros análogos, en el terreno de juego, cancha, pasillos, accesos y/o vestidores.
- ❖ **Invasión de cancha:** Es el ingreso indebido de personas al terreno de juego y/o cancha durante el desarrollo del partido, interrumpiendo el mismo.
- ❖ **Faltar al respeto:** utilizar lenguaje despectivo, reclamar, contravenir, desaprobar decisiones o mostrar una conducta totalmente antideportiva.
- ❖ **Insultar soezmente:** ofender a otro(a), provocándolo e irritándolo con palabras altisonantes o señas obscenas.
- ❖ **Balón en juego:** balón en acción durante el desarrollo de un partido.
- ❖ **Balón en disputa:** balón que se encuentra en juego entre uno o varios Jugadores(as).