



Reglas de Juego 2019/2020

- 1.- El terreno de juego
- 2.- El balón
- 3.- El número de jugadores
- 4.- El equipamiento de los jugadores
- 5.- El árbitro
- 6.- Los árbitros asistentes
- 7.- La duración del partido
- 8.- El inicio y la reanudación del juego
- 9.- El balón en juego o fuera de juego
- 10.- El gol marcado
- 11.- El fuera de juego
- 12.- Faltas e incorrecciones
- 13.- Tiros libres
- 14.- El tiro penal
- 15.- El saque de banda
- 16.- El saque de meta
- 17.- El saque de esquina

REGLA 1 – EL TERRENO DE JUEGO

Superficie de juego: Los partidos podrán jugarse en superficies naturales o artificiales, de acuerdo con el reglamento de la competición. El color de las superficies artificiales deberá ser verde.

Marcación del terreno: El terreno de juego será rectangular y estará marcado con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan.

Dimensiones: La longitud de la línea de banda deberá ser superior a la longitud de la línea de meta.

Longitud (línea de banda): 105 m., Anchura (línea de meta): 68 m

Para las categorías 3RA, 4TA, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007 Y 2008 CANCHA COMPLETA: 2009, 2010, 2011, 2012 MEDIA CANCHA.

REGLA 2 – EL BALÓN

Para las categorías 3RA, 4TA, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007 Y 2008 balón nº 5; 2009, 2010, 2011, 2012 nº 4.



Liga de futbol CeFor Tultitlan-Coacalco-Tultepec



Deberán, los equipos locales proporcionar al cuerpo arbitral, antes del inicio del partido 2 balones como mínimo, que reúnan los requisitos reglamentarios de peso y medida y sean nuevos o en óptimas condiciones para ser utilizados.

REGLA 3 – EL NÚMERO DE JUGADORES

Número de jugadores. El partido será jugado por dos equipos formados por un máximo de once jugadores cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta. El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de siete jugadores a excepción de las categorías con formato 9vs9 que podrá jugar con un mínimo de 6 jugadores.

En los partidos oficiales de liga o de copa se permitirán la sustitución de (7) jugadores como máximo, por equipo y por partido, en las categorías 3RA, 4TA, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007 Y 2008; Sin ninguna distinción de posición; en la categoría 2009, 2010, 2011, 2012 podrán realizar cambios y reingresos sin límite. En todas las categorías podrán completar, ambos equipos cuando cuenten con menos de once jugadores en cualquier fase del tiempo que dure un partido.

REGLA 4 – EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Los equipos deberán contar con uniforme completo y en caso necesario utilizar casacas, es obligatorio el uso de espinilleras.

El equipo local utilizará su uniforme titular y en caso ser visitante deberá utilizar las casacas en caso de que los uniformes tengan similitud.

Los equipos deberán presentar uniformes iguales y con número en la espalda; teniendo dos jornadas para poderse uniformar por lo que tendrán que usar casaca con número.

A los jugadores no se les permitirá el uso de ningún tipo de accesorios, cadenas, aretes o pulseras, sean del material que sean.

REGLA 5 – EL ÁRBITRO

El servicio de arbitraje será el que designe “La liga cefor tct”, y los arbitrajes serán cubiertos antes o al medio tiempo de cada partido.

Los viáticos de cada árbitro serán pagados por el equipo local

Los árbitros tendrán una tolerancia de 15 minutos siempre y cuando se comuniquen con el equipo local.

En caso de que los árbitros por algún motivo causa de fuerza mayor no llegaran al horario establecido los equipos podrán contratar un árbitro externo a la liga teniendo que hacer una cedula provisional de común acuerdo de los dos equipos.

En caso de responsabilidad de los árbitros, estos deberán indemnizar al equipo afectado con el costo del arbitraje.

Los equipos que abandonen la sede antes de la tolerancia estipulada perderán su partido por default sin derecho a reprogramar.



Liga de fútbol CeFor Tultitlan-Coacalco-Tultepec



En las sedes externas a la liga los equipos locales serán los responsables de brindar la seguridad al árbitro en turno y al equipo visitante y estos a su vez tendrán que respetar las zonas asignadas por el equipo local, en caso de que algún equipo no se presentara tendrán que cubrir su arbitraje correspondientes a la jornada en caso de negación no podrán ser programados hasta cubrir los costos. (Perderán por default)

Es obligatorio que todos los árbitros designados para cubrir los partidos del Torneo CeFor TCT conozcan el presente Reglamento de Competencia y los Acuerdos de los delegados y directivos, llevar a cabo todos los partidos programados sin restricciones y colaborando siempre con los equipos, debiendo únicamente reportar las anomalías e incidencias que les conste y evitar la leyenda (a petición de....) en la cédula, para que el Comité Directivo de la Liga dictamine el fallo correspondiente. No tienen autoridad para dar fallos en el campo; En caso de alguna duda se deberá mostrar (este reglamento), al Sr. Arbitro, para que sirva para aclarar y/o solucionar la problemática que se pudiera presentar a lo largo de los partidos de la temporada.

REGLA 6 – LOS ÁRBITROS ASISTENTES

En las categorías que aplique el servicio de tripleta arbitral.

Se podrá designar a dos árbitros asistentes (abanderados) que tendrán, bajo reserva de lo que decida el árbitro, la tarea de indicar:

- ❖ Si el balón ha salido completamente del terreno de juego
- ❖ A qué equipo corresponde efectuar el saque de esquina, de meta o de banda
- ❖ Cuando se deberá sancionar a un jugador por estar en posición de fuera de juego
- ❖ Cuando se solicita una sustitución
- ❖ Cuando ocurre alguna infracción u otro incidente fuera del campo visual del árbitro
- ❖ Cuando se cometen infracciones que puedan ver mejor los árbitros asistentes que el árbitro (quedan comprendidas, en determinadas circunstancias, infracciones que se cometen en el área penal)
- ❖ Si, en los tiros penales, el guardameta se aparta de la línea de meta antes de que se pateee el balón y si el balón ha cruzado la línea de meta Asistencia

Los árbitros asistentes ayudarán igualmente al árbitro a dirigir el juego conforme a las Reglas. En particular, podrán entrar en el terreno de juego para ayudar a controlar que se respete la distancia de 9.15 metros.

En caso de intervención indebida o conducta incorrecta de un árbitro asistente, el árbitro prescindirá de sus servicios y elaborará un informe para las autoridades pertinentes.

REGLA 7 – LA DURACIÓN DEL PARTIDO

Comenzarán a la hora señalada en la programación oficial y se contará con tolerancia de 10 minutos, siendo descontables de los tiempos, el partido podrá llevarse oficialmente siempre y cuando la espera no rebase los 15 minutos a partir del horario original y los equipos estén de común acuerdo para jugarse oficial.

Es causal de la pérdida de un partido el no cumplir con esta obligación.

Periodos de juego

El partido durará dos tiempos iguales. Todo acuerdo de alterar los periodos de juego (por ejemplo, reducir cada mitad a 25/20 minutos debido a que la luz sea insuficiente) deberá tomarse antes del inicio del partido y conforme al reglamento de la competición.

Intervalo del medio tiempo

Los jugadores tienen derecho a un descanso en el medio tiempo. El descanso del medio tiempo no deberá durar más de diez minutos. El reglamento de la competición deberá estipular claramente la duración del descanso del medio tiempo. La duración del descanso del medio tiempo podrá alterarse únicamente con el consentimiento del árbitro.



Liga de fútbol CeFor Tultitlan-Coacalco-Tultepec



Recuperación de tiempo perdido

Cada periodo deberá prolongarse para recuperar todo tiempo perdido por:

- ❖ Sustituciones
- ❖ Evaluación de la lesión de jugadores
- ❖ transporte de los jugadores lesionados fuera del terreno de juego para ser ❖ Atendidos
- ❖ Pérdida de tiempo
- ❖ Cualquier otro motivo

La recuperación del tiempo perdido quedará a criterio del árbitro.

Tiro penal: En caso de que se deba ejecutar o repetir un tiro penal, se prolongará el periodo en cuestión hasta que se haya ejecutado el tiro penal.

REGLA 8 – EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

El saque de salida es una forma de iniciar o reanudar el juego: al comienzo del partido, tras haber marcado un gol, al comienzo del segundo tiempo del partido, al comienzo de cada tiempo suplementario, dado el caso Se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida.

- Se lanzará una moneda al aire y el equipo favorecido decidirá la dirección en la que atacará en el primer tiempo del partido.
- El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido
- El equipo favorecido tras lanzar la moneda al aire ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo
- En el segundo tiempo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta

Saque de salida

- Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario procederá al saque de salida
- Todos los jugadores deberán encontrarse en su propia mitad del campo
- los adversarios del equipo que efectuará el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 9.15 m del balón hasta que sea jugado
- El balón se hallará inmóvil en el punto central
- El árbitro dará la señal
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia adelante
- El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que este que haya tocado a otro jugador

REGLA 9 – EL 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 El balón estará en juego en cualquier otro momento, incluso cuando:

- Rebote de los postes, travesaño o poste de esquina y permanezca en el terreno de juego



Liga de fútbol CeFor Tultitlan-Coacalco-Tultepec



- Rebote del árbitro o de un árbitro asistente ubicado en el interior del terreno de juego
- Todo balón que rebota del banderín de esquina, poste de meta o travesaño al terreno de juego.

REGLA 10 – EL 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.

Equipo ganador: El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante un partido será el ganador. Si ambos equipos marcaron el mismo número de goles o no marcaron ningún gol, el partido terminará en empate y se tiraran series de penales.

REGLA 11 – EL FUERA DE JUEGO

El hecho de estar en una posición de fuera de juego no constituye una infracción en sí.

Un jugador estará en posición de fuera de juego si:

- Se encuentra más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario. Un jugador no estará en posición de fuera de juego si:
 - Se encuentra en su propia mitad de campo o está a la misma altura que el penúltimo adversario o está a la misma altura que los dos últimos adversarios

Un jugador en posición de fuera de juego será sancionado solamente si en el momento en que el balón toca o es jugado por uno de sus compañeros, se encuentra, a juicio del árbitro, implicado en el juego activo:

- interfiriendo en el juego o interfiriendo a un adversario o ganando ventaja de dicha posición. No es infracción

No existirá infracción de fuera de juego si el jugador recibe el balón directamente de:

- un saque de meta o un saque de banda o un saque de esquina.

REGLA 12 – FALTAS E INCORRECCIONES

Las faltas e incorrecciones se sancionarán de la siguiente manera:

Tiro libre directo: Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes siete infracciones de una manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de fuerza excesiva:

- Dar o intentar dar una patada a un adversario
- Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario
- Saltar sobre un adversario
- Cargar sobre un adversario
- Golpear o intentar golpear a un adversario
- Empujar a un adversario
- Realizar una entrada contra un adversario



Liga de fútbol CeFor Tultitlan-Coacalco-Tultepec



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

- Sujetar a un adversario
- Escupir a un adversario
- Tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).

Tiro libre indirecto: Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes cuatro infracciones dentro de su propia área penal:

- Tarda más de seis segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos
- Vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado.
- Toca el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie
- Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador, en opinión del árbitro:

- Juega de forma peligrosa
- Obstaculiza el avance de un adversario
- Impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos
- Comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en la Regla 12, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador.

Un tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción

Sanciones disciplinarias

La tarjeta amarilla se utiliza para comunicar al jugador, al sustituto o al jugador sustituido que ha sido amonestado.

La tarjeta roja se utiliza para comunicar al jugador, al sustituto o al jugador sustituido que ha sido expulsado.

Solo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores, a los sustitutos o a los jugadores sustituidos.

El árbitro posee la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que ingresa en el terreno de juego hasta que lo abandona después del pitido final.

Si un jugador comete una infracción sancionable con una amonestación o una expulsión, ya sea dentro o fuera del terreno de juego, contra un adversario, un compañero, el árbitro, un árbitro asistente o contra cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida.

Infracciones sancionables con una amonestación

- Ser culpable de conducta antideportiva
- Desaprobar con palabras o acciones



Liga de fútbol CeFor Tultitlan-Coacalco-Tultepec



- Infringir persistentemente las Reglas de Juego
- Retardar la reanudación del juego
- No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, tiro libre o saque de banda
- Entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro
- Abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro Un sustituto o un jugador sustituido será amonestado si comete una de las siguientes tres infracciones:
- Ser culpable de conducta antideportiva
- Desaprobar con palabras o acciones
- Retardar la reanudación del juego

Infracciones sancionables con una expulsión

Un jugador, un sustituto o un jugador sustituido será expulsado si comete una de las siguientes siete infracciones:

- Ser culpable de juego brusco grave
- Ser culpable de conducta violenta
- Escupir a un adversario o a cualquier otra persona
- Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal)
- Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con un tiro libre o penal
- Emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos de la misma naturaleza
- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido. Un sustituto o un jugador sustituido expulsado deberán abandonar los alrededores del terreno de juego y el área técnica.

REGLA 13 – TIROS LIBRES

Tipos de tiros libres: Los tiros libres son directos o indirectos.

Tiro libre directo: El balón entra en la meta: si un tiro libre directo entra directamente en la meta contraria, se concederá un gol, si un tiro libre directo entra directamente en la propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

Tiro libre indirecto: El árbitro indicará un tiro libre indirecto levantando el brazo en alto por encima de su cabeza.

Mantendrá su brazo en dicha posición hasta que el tiro haya sido ejecutado y hasta que el balón haya tocado a otro jugador o esté fuera de juego.

Un gol será válido solamente si el balón toca a otro jugador antes de entrar en la meta. Si un tiro libre indirecto entra directamente en la meta contraria, se concederá saque de meta.

Si un tiro libre indirecto jugado entra directamente en la propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.



Liga de fútbol CeFor Tultitlan-Coacalco-Tultepec



REGLA 14 – EL TIRO PENAL

Se concederá un tiro penal contra el equipo que cometa una de las diez infracciones que entrañan un tiro libre directo, dentro de su propia área penal y mientras el balón esté en juego.

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.

Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal al final de cada tiempo o al final de los periodos del tiempo suplementario.

Posición del balón y de los jugadores:

El balón:

Deberá colocarse en el punto penal, El ejecutor del tiro penal, deberá ser debidamente identificado, El guardameta defensor deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta hasta que el balón esté en juego.

Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, deberán estar: en el terreno de juego, fuera del área penal detrás del punto penal un mínimo de 9.15 m del punto penal

REGLA 15 – EL SAQUE DE BANDA 47

El saque de banda es una forma de reanudar el juego: El saque de banda se concede a los adversarios del último jugador que tocó el balón antes de atravesar la línea de banda por tierra o por aire.

No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.

Procedimiento: En el momento de lanzar el balón, el ejecutor deberá: estar de frente al terreno de juego, tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda o en el exterior de la misma, servirse de ambas manos, lanzar el balón desde atrás y por encima de la cabeza, lanzar el balón desde el sitio donde salió del terreno de juego. Todos los adversarios deberán permanecer a una distancia que no sea inferior a 2 metros del lugar en que se ejecuta el saque de banda. El balón estará en juego tan pronto haya entrado en el terreno de juego.

El ejecutor del saque no deberá volver a jugar el balón hasta que este haya tocado a otro jugador.

REGLA 17 – EL SAQUE DE ESQUINA

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego. Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya atravesado la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y un gol no se haya marcado conforme a la Regla 10.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario.

Causales de Amonestación y Expulsión

Causal Amonestaciones

- 1 Ser culpable de conducta antideportiva.
- 2 Desaprobar con palabras o acciones.
- 3 Infringir persistentemente las Reglas de Juego.
- 4 Retardar la reanudación del juego.



Liga de futbol CeFor Tultitlan-Coacalco-Tultepec



5 No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, tiro libre o saque de banda 6 Entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro.

7 Abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro.

Causal Por Expulsión

1 Ser culpable de juego brusco grave.

2 Ser culpable de conducta violenta.

3 Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.

4 Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal).

5 Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con un tiro libre o penal.

6 Emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos de la misma naturaleza.

7 Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.