



INDICE

REGLA 1. CAMPO DE JUEGO

REGLA 2. EL BALON

REGLA 3. NUMERO DE JUGADORES Y

SUSTITUCIONES

REGLA 4. UNIFORME DE LOS JUGADORES

REGLA 5. EL ÁRBITRO

REGLA 6. EL CRONOMETRISTA DE CANCHA

REGLA 7. TIEMPO DE JUEGO

REGLA 8. SAQUE INICIAL

REGLA 9. BALON EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

REGLA 10. TANTO MARCADO O GOL

REGLA 11. EL FUERA DE JUEGO

REGLA 12. FALTAS E INCORRECCIONES

REGLA 13. TIROS LIBRES

REGLA 14. EL TIRO PENAL

REGLA 15. TIRO DE CASTGO POR FALTAS
ACUMULATIVAS

REGLA 16. EL SAQUE DE BANDA, EL SAQUE DE META
Y SAQUE DE ESQUINA.



REGLA 1- CAMPO DE JUEGO

1.1. Dimensiones:

El campo de juego será rectangular, no debiendo su longitud ser mayor a 68 metros e inferior a 50 metros, el ancho será de 45 metros como máximo y 30 como mínimo.

El campo siempre será más largo que ancho.

Área de Meta o penalti: Dos líneas avanzaran a 8 metros hacia adentro del campo en forma perpendicular a la línea de meta a una distancia de 8 metros desde cada uno de los postes de la portería y se unirán entre sí a dicha distancia con una línea paralela a la de meta.

Altura de portería: 2.20 metros y 5.00 metros de largo (medidos en la parte interna de los postes), con postes redondos de 10 centímetros de diámetro, pintados de color blanco.

1.2 Marcación del Campo:

El campo de juego deberá estar delimitado por líneas bien visibles de 10 centímetros de ancho, las cuales deberán coincidir con el nivel del campo; las líneas que limitan el campo de mayor extensión serán llamadas líneas laterales, y las de menor extensión, líneas de fondo; a la mitad del campo será trazada una línea transversal de lado a lado, llamada línea central. El centro del campo estará marcado por un punto bien visible, exactamente a la mitad de la línea central. Paralelas y equidistantes a 5 metros de la línea central serán trazadas 2 líneas de 5 metros, una en cada mitad del campo, y serán llamadas líneas de salida o por un círculo de 5 metros de diámetro.

1.3 Zona de Sustitución:

Localizada a medio campo existirán dos líneas paralelas con distancia entre ellas de 3 metros.

1.4 Zona de bancas y Mesa del Cronómetro de Cancha:

El campo de juego deberá tener 2 bancas de un mínimo de 5 metros, destinadas a los suplentes y un máximo de 1 componentes de cuerpo técnico

1.5 Área Técnica:

El técnico del equipo podrá recorrer al área de su banca, limitada por la línea lateral del campo de juego, no pudiendo ingresar a la cancha sin consentimiento de los oficiales, ni caminar dentro de la misma más allá de los límites antes señalados.



REGLA 2. EL BALON

2.1 Especificaciones

El balón será esférico; su cubierta ha de ser de cuero o de otro material aprobado. En su confección no se empleará ningún material que pueda constituir un peligro para los jugadores.

El balón tendrá una circunferencia mínima de 62 centímetros y como máximo de 65 centímetros y su peso, al comienzo del partido no será mayor de 345 gramos ni menor de 325 gramos (balón del número 4). La presión de inflado será de 8 a 10 libras.

2.2 Cambio de Balón.

El balón no puede ser cambiado durante el partido sin la autorización del árbitro.

2.3 Desperfecto

Si durante el transcurso del partido el balón sufriera algún defecto que impidiera seguir jugando con él, el árbitro suspenderá el partido y lo reanudará con un balón adecuado.

2.4 Tolerancia

La tolerancia para presentar mínimo un balón será hasta antes de terminar el primer tiempo de juego; de no cumplir con esta regla el equipo infractor perderá el encuentro en la mesa 0-5. Lo ideal serían 2(dos), ya que el tiempo no se detiene por falta de este.

REGLA 3. NUMERO DE JUGADORES Y SUSTITUCIONES

3.1 Cada equipo se compone de un máximo de 18 jugadores y un mínimo de 5.

3.2 Solamente podrán estar en el terreno de juego, como máximo siete jugadores, de los cuales uno será el portero.

3.3 No podrán participar aquellos jugadores que tengan aliento alcohólico o que hayan consumido sustancias enervantes o tóxicas.



3.4 No será permitido el comienzo de un partido cuando algunos o ambos equipos se presenten con menos de 5 jugadores uniformados y registrados, en el caso de no hacerlo perderá su juego 0-5, al término de la tolerancia. Los jugadores que llegaran tarde a su partido, solo podrán completar, si estos ingresan al terreno de juego antes de terminar el primer tiempo en caso contrario sólo podrán participar en el partido como cambio, aun cuando consiguieran la aprobación del equipo contrario.

3.5 Si un equipo, por lesión o expulsión de algunos de sus integrantes, quedase reducido a cuatro jugadores en el terreno de juego, se dará por terminado el encuentro, determinando como perdedor al que motivo la suspensión (0-5).

3.6 A uno de los jugadores le será confiada la función de capitán, distinguido para ello con un brazalete de diferente color al uniforme, utilizándolo en el brazo y de manera visible; correspondiéndole:

- a) Representar a su equipo durante el juego, siendo responsable de la conducta que deben observar antes, en el transcurso y después del partido.
- b) Proporcionar a voluntad del árbitro, antes, durante y después del partido, el nombre y número de cada jugador de su equipo.
- c) Solamente él puede dirigirse al árbitro para la información esencial cuando ésta sea necesaria y siempre en forma cortés. Ningún otro jugador puede dirigirse al árbitro o al cronometrista de cancha.

3.7 El número de sustituciones es ilimitado, pudiendo el jugador que sale ingresar nuevamente.

3.8 Para realizar un cambio, no se detendrá el partido, y la sustitución se efectuará siempre y cuando el jugador que ingresa lo haga hasta que el sustituido abandone la cancha por la zona de bancas y este haya rebasado la línea lateral, en caso de que ingrese un jugador mientras que el otro no ha abandonado completamente, se considerará una incorrección (más jugadores de lo reglamentado) y se sancionará al jugador que ingresó con tarjeta amarilla. El juego podrá o no seguir su curso a criterio del árbitro para no favorecer al equipo infractor. En caso de detenerlo, amonestará al jugador y sancionará un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario desde el lugar donde se encontrara el balón al momento de la infracción (esta falta no es acumulable).

3.9 Sólo se podrá realizar el cambio cuando el jugador sustituido abandone primero la cancha por la zona de bancas, y posteriormente ingresará el sustituto, aclarando que primero sale el jugador de cancha y posteriormente ingresa el de la banca; en caso de que el jugador sustituido realizara el cambio en otra zona diferente al que delimita su propia banca, como marca el presente reglamento, el sustituto no podrá



ingresar hasta que el sustituido llegue a su banca, esta incorrección se sancionara con tarjeta amarilla al infractor.

3.10 En caso de lesión de un jugador de cualquiera de los 2(dos) equipos y se requiera realizar el cambio, el jugador sustituido, es decir, el lesionado, se auxiliará para salir y llegar a su banca, y el sustituto podrá ingresar antes de que aquel llegue a su zona de banca siempre y cuando el sustituto sea autorizado por el árbitro o por el cronometrista de cancha.

3.11 El portero podrá ser sustituido por cualquier jugador que este dentro o fuera del campo, previo aviso y autorización del árbitro, cuando el balón se encuentre detenido y deberá portar un número diferente al de sus compañeros.

3.12 Los jugadores de la banca deberán estar sentados y guardando la debida compostura.

REGLA 4. UNIFORME DE LOS JUGADORES

4.1 Un jugador no podrá usar objetos que puedan ser peligrosos para sí mismo u otros jugadores (anillos, aretes, esclavas, cadenas, rodilleras mecánicas o con varillas, aparatos de yeso, entre otros).

4.2 El uniforme de los jugadores consta de playera de media manga o manga larga, short de fútbol sin bolsas, medias hasta la rodilla, zapatos tenis de suela lisa ó con pequeños tachones. Esta prohibido el uso de camisas sin mangas. El uso de espinilleras será de carácter obligatorio en todas las categorías.

4.3 El portero usará uniforme de color diferente a los otros jugadores, siendo permitido a este el uso de una sudadera o suéter sin cierre y pants sin bolsas.

4.4 Los jugadores deberán portar un número vulcanizado o impreso en la espalda de su playera, que deberá de ser visible a la distancia, no siendo permitida la repetición de números en el mismo equipo, ni el intercambio de playeras entre los jugadores de un equipo.

4.5 Los jugadores deberán estar perfectamente uniformados, es decir, con playera manga larga o corta, short y calcetas largas. El jugador que infrinja esta disposición será retirado temporalmente del juego y podrá regresar hasta que el árbitro o el Crono metrista de cancha hayan verificado la correcta portación del uniforme.



4.6 Todos los jugadores de un equipo a excepción del portero, deberán usar exactamente el mismo uniforme, en cuanto a colores y diseño; NO podrá participar en el juego quien no cumpla con este requisito según lo establecido en el estatuto del presente reglamento.

REGLA 5. EL ÁRBITRO

5.1 Un árbitro debe ser designado para dirigir cada partido. Su competencia y el ejercicio de sus poderes, otorgados por las Reglas del juego, empezaran en el momento en que ingresa al terreno de juego.

5.2 Su facultad de sancionar se extenderá a las infracciones cometidas durante una suspensión temporal de juego, antes, durante y después del juego y aun cuando el balón está fuera de juego.

5.3 El árbitro:

- a) Aplicará las reglas
- b) Se abstendrá de castigar en aquellos casos en que si lo hiciere, estimase que favorecería al equipo que cometió la falta.
- c) Tendrá poder discrecional para detener el juego cuando se cometan infracciones a las reglas, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando lo estime necesario a causa de los elementos naturales, de la intervención de los espectadores o por otros motivos. En tales casos, hará llegar un informe detallado de los hechos al organismo competente, en forma y plazo determinados por los Reglamentos y Estatutos de la Liga.
- d) A partir del momento en que ingrese al terreno de juego, amonestará y mostrará la tarjeta amarilla a cualquier jugador que observe una conducta incorrecta o indigna.
- e) No permitirá que nadie, fuera de los jugadores, ingrese al terreno de juego sin su autorización.
- f) Interrumpirá el juego si estima que algún jugador ha sufrido una lesión de importancia, lo hará transportar fuera del campo tan pronto como sea posible y reanudara inmediatamente el partido. Si un jugador se lesiona levemente, no se detendrá el partido hasta que el balón haya dejado de estar en juego. El jugador que esté en condiciones de llegar por sí mismo hasta la línea de meta o de banda, no podrá recibir asistencia sobre el terreno de juego.
- g) Expulsará del terreno de juego y mostrara la tarjeta roja a todo jugador que, en su opinión, sea culpable de conducta violenta, de juego brusco, de



utilizar un lenguaje soez o injurioso, o si persiste en observar una conducta incorrecta después de haber recibido una amonestación o expulsión temporal.

- h) Dará la señal de reanudar el juego después de toda detención.
- i) Decidirá si el balón dispuesto para un partido responde a las exigencias de las reglas.

REGLA 6. EL CRONOMETRISTA DE CANCHA

6.1 Son funciones específicas del Cronometrista de cancha:

- a) Registrar nombre y número de los jugadores, en la cedula de juego.
- b) Ejercer las funciones de cronometrador y cuidar de que el partido tenga la duración reglamentaria o convenida, deteniendo el reloj -cronómetro cuando se lo indique el árbitro.
- c) Apoyar en la revisión del uniforme, espinilleras y números; si no cumplen con ello informar al árbitro para que lo retire del terreno de juego, hasta que se uniforme correctamente.
- d) Llevar el control de faltas y goles, durante el juego.
- e) Controlar las sustituciones de jugadores que a lo largo del partido puedan producirse de acuerdo con lo establecido.
- f) Poner en conocimiento del árbitro las incidencias o incumplimientos que, en relación con el apartado anterior, pudieran producirse.
- g) Dar cuenta al árbitro de las incorrecciones que pudieran llevarse a efecto en las bancas, en el área técnica o en las gradas que pudieran tener consecuencias o reflejarse en el terreno de juego.
- h) Colaborar con el colegiado en la redacción del acta del encuentro, cuidando de que queden reseñadas cuantas incidencias se hayan observado.
- i) Llevar a cabo todas aquellas funciones que le pudieran ser encomendadas por el árbitro, cuando este no ve lo que sucede, sin embargo ellos no pueden sancionar faltas.
- j) Tomar nota de las incidencias para informarle al árbitro, como cuando sale el balón por la línea lateral donde el está, cuando un jugador invade el terreno de juego en saque de banda o al hacer un cambio.

REGLA 7. TIEMPO DE JUEGO

7.1 La duración de un partido de Fútbol-7 es de 50 minutos, dividido: 3 minutos para entrar y registrarse, 2 periodos de 22 minutos cada uno, con un brevísimo descanso entre ambos de 3 minutos para el cambio de campo, esto se aplica para la categoría



libre. Para las categorías menores y la rama femenil, el tiempo de juego es de 40 minutos, divididos en dos periodos de 20 minutos cada uno, con descanso mínimo de dos minutos entre ellos. En otras categorías será conforme lo estipule la liga.

7.2 El tiempo es controlado personalmente por los Árbitros y Crono metrista, es a “tiempo corrido”, excepto cuando se interrumpe el juego por lesión grave, cuando es interrumpido por los oficiales para una consulta, si con ello no favorecen al equipo infractor o cuando un equipo intenta sacar ventaja fingiendo una lesión, teniendo obligación entonces de parar el reloj- cronómetro hasta que se subsanen estos problemas.

7.3 La duración de cualquiera de los dos períodos podrá ser prorrogada para permitir la ejecución del penalti o de un tiro libre directo sin barrera (Doble Penal), o cualquier otro tiro libre si se considera que el equipo infractor retrasa intencionalmente el cobro del mismo. En este caso, el período terminará en el momento en que el árbitro lo determine, a menos que el balón se dirija a gol.

7.4 La tolerancia para los equipos será de 5 minutos a partir del momento del silbatazo inicial, recordando que está es automática, sin la necesidad de que algún jugador la solicite. El tiempo transcurrido será descontado al tiempo efectivo de juego en el primer período del juego, teniendo el árbitro que dar tiempo completo en la segunda parte.

7.5 Se determina que por reglamento cuando haya transcurrido el tiempo de tolerancia, o sea al minuto 17, se declarará el default a favor del equipo que presenta mínimo 5 jugadores uniformados y registrados dentro del terreno de juego, si ninguno de los 2 equipos estuviese completo ambos perderán su juego 0-5. NO HAY ACUERDOS ENTRE EQUIPOS

8. INICIO Y REINICIO DE JUEGO

8.1 La elección del medio campo o saque inicial será decidida al inicio del partido por medio de un sorteo efectuado por el árbitro. El equipo vencedor del sorteo escogerá una opción entre ambas.

8.2 Dada la señal por el árbitro, el juego será iniciado por uno de los jugadores que pondrá en movimiento el balón con el pie, en cualquier dirección, desde el centro del terreno de juego. Cada equipo deberá estar en su propio campo y ninguno de los jugadores del equipo contrario podrá aproximarse a menos de 5 metros del balón hasta que sea tocado este y puesto en juego, si lo hiciera se repetirá el inicio o reinicio de juego.



8.3 El jugador que ejecute el tiro inicial no podrá tocar nuevamente el balón hasta que no fuese tocado por otro jugador.

8.4 En caso de que se produzca esta infracción, se concederá al bando adversario un tiro libre indirecto en la zona donde se produjo (no siendo acumulable).

8.5 Después de conseguido un gol, el partido será reiniciado de manera idéntica por un jugador del equipo contrario al que consiguió éste, estando todos los jugadores del equipo en su lado correspondiente.

8.6 Después del descanso reglamentario, los equipos cambiarán de lado en el terreno de juego y el balón será puesto en juego por un jugador del equipo contrario al que dio el saque inicial del partido, debiendo estar todos los jugadores en su lado correspondiente.

8.7 Dada cualquier interrupción por motivos no previstos en este reglamento y mientras el balón no haya traspasado los límites de las bandas laterales o de fondo, el árbitro al reiniciar el juego lo hará mediante "saque neutral" (balón al piso) en el lugar donde se encontraba el balón, salvo cuando el balón se encontrara en el interior del área de penalti, pues en este caso el "balón al suelo" deberá ser ejecutado sobre la línea de área, en el punto de esta línea más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue detenido. El balón no será considerado en juego, hasta que toque el suelo. Si esta disposición no se cumpliera, el árbitro repetirá el "saque neutral", así también cuando traspase la línea de meta sin que haya sido tocado el balón por otro jugador. Si hubiese reiteración, se sancionara falta al infractor. Si en el momento de ser ejecutado un saque neutral un jugador comete cualquier infracción antes de que el balón toque el suelo, deberá ser sancionado de acuerdo con su naturaleza, repitiéndose nuevamente el saque neutral.

8.8 No será válido el tanto conseguido de manera directa en el saque de inicio o reinicio de juego en portería propia, si esto sucediera se dará un tiro de esquina al equipo contrario.

REGLA 9 BALON EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

9.1 El balón estará fuera de juego:

- a) Cuando atraviere totalmente, sea por tierra o por aire, las bandas laterales o de fondo.
- b) Cuando el partido fuese interrumpido por el árbitro.



- c) Cuando toque al árbitro en cualquier parte del terreno de juego, éste detendrá el encuentro para reiniciar con un "balón a piso" regresándolo al equipo que tenía posesión al momento del incidente.

9.2 El balón estará en juego en todas las ocasiones desde el comienzo del partido y hasta su término siempre y cuando se encuentre dentro del terreno de juego, inclusive si rebota en uno de los travesaños de la portería o no se tome una decisión debido a una infracción a las Reglas de Juego.

9.3 A estos efectos, las líneas pertenecen a las zonas que delimitan. Como consecuencia, las líneas de banda o fondo forman parte del terreno de juego.

REGLA 10 EL GOL.

10.1 Será válido el gol cuando el balón pase completamente sobre la línea de fondo entre los postes de la portería y bajo el travesaño.

10.2 Será válido el gol del portero con la mano cuando el balón este en juego.

10.3 Será nulo el gol originado de:

- a) Lanzamiento lateral, a menos que el balón en su trayectoria toque o sea tocado por otro jugador o incluso el portero.
- b) Lanzamiento de falta que fue sancionada en el área propia y un jugador al reanudarla ingrese el balón a su propia portería.
- c) Lanzamiento de saque de meta sin que ningún jugador ni el portero contrario toque el balón.

10.4 Si ningún gol fuera marcado a los equipos o sumen igual número de goles, el juego será considerado empatado, otorgándosele un punto a cada equipo; más si uno de los equipos consigue un mayor número de tantos que su rival será considerado ganador otorgándole tres puntos.

REGLA 11. EL FUERA DE JUEGO.

(Solo para partidos profesionales o internacionales).

REGLA 12. FALTAS E INCORRECCIONES.

12.1 Tiro libre Directo



Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las 10(diez) faltas siguientes:

- 1) Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- 2) Poner la zancadilla a un contrario, es decir, hacerle caer o intentarlo, sea por medio de la pierna o agachándose delante o detrás de él.
- 3) Saltar sobre un adversario.
- 4) Cargar violenta o peligrosamente a un contrario.
- 5) Cargar por detrás a un adversario que no hace obstrucción.
- 6) Golpear o intentar golpear a un adversario o escupirlo.
- 7) Sujetar a un adversario.
- 8) Empujar a un contrario.
- 9) Cargar violentamente o con fuerza desmedida a un contrario sobre la banda.
- 10) Jugar el balón con la mano, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo deliberadamente con la mano o el brazo (esta disposición no es aplicable al guardameta dentro de su propia área penal.)

El tiro libre directo se lanzara desde el sitio donde la falta fue cometida, a menos que la infracción haya sido cometida por un jugador en el área de meta contraria. En este caso, el tiro libre podrá ser lanzado de cualquier lugar del área de meta en la cual se cometió la falta. Todas las infracciones antes mencionadas podrán ser sancionadas con amonestación con tarjeta amarilla o expulsión con tarjeta roja, a criterio del árbitro, según la gravedad de la misma.

En todo caso los jugadores del equipo contrario no podrán ubicarse a menos de 3(tres) metros del balón y en caso de encontrarse más cerca del balón, deberán moverse con rapidez al menos a la distancia mencionada; so pena de ser sancionados con amonestación. El jugador del equipo cobrador podrá jugar en todo momento el balón sin necesidad de autorización, siempre y cuando el balón se encuentre en el lugar de la falta y totalmente quieto, salvo que se haya amonestado al infractor, con lo que la barrera será obligatoria y tendrá que esperar la indicación del árbitro para reiniciar el juego.

En caso de que el tiro sea obstruido por un jugador del equipo contrario que no se encuentre a la distancia reglamentaria; el tiro será repetido a menos que el cobrador sea beneficiado con ello y de acuerdo a la intención del infractor podrá ser amonestado.

Cuando el jugador que cobra solicite la distancia, la barrera se colocará a 7(siete) metros de distancia, deberá, para el cobro, esperar la autorización del árbitro mediante un silbatazo o de voz. Y si así no lo hace, se hará acreedor a una



amonestación, así como los integrantes de la barrera que se adelanten antes de que el balón sea puesto en juego.

12.2 Penal

Si un jugador del equipo defensor comete una de las faltas anteriormente indicadas, dentro del área penal, será castigado con un tiro penal.

Un tiro penal podrá ser concedido, cualquiera que sea la posición del balón en el momento de cometerse la falta, si ésta tuvo lugar dentro del área de penal siempre que el balón estuviera en juego.

12.3 Tiro Libre Indirecto

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador comete una de las faltas siguientes:

- 1) Jugar de una forma estimada peligrosa por el árbitro, por ejemplo intentar dar una patada al balón cuando lo tiene el portero.
- 2) Cargar legalmente es decir, con el hombro, cuando el balón no esta a distancia de juego de los jugadores interesados y estos no intentaban intervenir en el juego.
- 3) Sin jugar el balón, obstruir intencionalmente a un adversario, es decir, pararse entre este y el balón o interponerse de manera que constituya la obstrucción.
- 4) Barrerse para tratar de quitarle el balón al contrario, cuando este se encuentre a no menos de 2(dos) metros.
- 5) Utilizar la voz para tratar de engañar al contrario, cualquiera que fuese la frase, como "mía, déjala, voy, etc., con la intención de que el jugador no haga por disputar el balón o dejarlo pasar pensando que es un compañero.
- 6) Disputar el balón estando tirado en el piso.
- 7) Cargar al portero, salvo que este:
 - Obstruya a un adversario.
 - Esté fuera del área de meta.

Siendo guardameta y dentro de su área de penalti, será castigado con un tiro libre indirecto, concedido al equipo contrario en el lugar donde se cometió la falta, sujeto a las condiciones impuestas por la regla 13.

12.4 El portero no podrá jugar el balón con la mano si este proviene directa e intencionalmente de un compañero con el pie, esta infracción se sancionara con un tiro libre indirecto y deberá ser lanzado desde la parte de la línea del área de meta, paralela a la línea de meta más cerca del sitio donde se cometió la infracción.



12.5 Al igual el portero en saque de meta, no podrá jugar el balón con la mano, cuando este es regresado por su compañero con cualquier parte del cuerpo, esta infracción se sancionará con un tiro libre indirecto.

12.6 El tiempo máximo de posesión del balón por el portero dentro de su área, con la mano, será de 5 segundos. La infracción a esta regla se sancionará con saque de banda a favor del equipo contrario a la altura del área penal.

12.7 Una vez que el portero controla el balón, no podrá botarlo o ponerlo en el piso y tomarlo nuevamente con las manos a menos que sea tocado por un contrario. La infracción a esta regla se sancionará con un tiro libre indirecto.

12.8 Cuando el balón está en juego, el guardameta no podrá jugar el balón con la mano si proviene de uno o varios compañeros; empleando un truco deliberado regresándolo con cualquier parte del cuerpo cabeza, pecho, rodilla, etc., con lo cual se trata de evadir el espíritu de la Regla 12, se sancionará con un tiro libre indirecto en contra del infractor y tarjeta amarilla a consideración del árbitro.

12.9 Amonestaciones

Un jugador será amonestado si comete una de las siguientes faltas:

- 1) Si infringe con persistencia las reglas de juego.
- 2) Si desaprueba con palabras o gestos cualquier decisión del árbitro.
- 3) Si es encontrado culpable de conducta antideportiva.
- 4) Si intenta engañar al árbitro, simulando una falta o lesión.
- 5) Si hace uso de la voz para engañar al contrario.
- 6) Provocar, insultar y burlarse de la porra.

12.10 Por toda infracción a estas disposiciones el árbitro mostrará tarjeta amarilla y concederá un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario lanzado desde el lugar donde se cometió la falta, sujeto a las condiciones predominantes por la regla 13 y salvo que se hubiese cometido una infracción más grave de las reglas de juego.

12.11 En toda ocasión en la que el jugador actuando deliberadamente patea el balón hacia su propio guardameta, no le estará permitido tocar el balón con las manos. Sin embargo, si el guardameta toca el balón con las manos, será penalizado con un tiro libre indirecto que se otorga al equipo contrario, que será ejecutado desde el lugar donde se cometió la falta o la línea paralela más cercana a la línea de meta, dicho lugar estará sujeto a las condiciones impuestas en la regla 13.

12.12 Cuando un jugador dentro del campo de juego reclame de manera airada, violenta, irrespetuosa o soez alguna decisión arbitral o alguna situación de juego,



será sancionado con tarjeta amarilla. El crono metrista informará al árbitro cuando en la banca o cualquier persona del cuerpo técnico acreditada, reclame de manera airada, violenta, irrespetuosa o soez alguna decisión arbitral o alguna situación de juego y será sancionado con tarjeta amarilla. El juego podrá ser o no ser detenido. En caso de ser detenido, la reanudación del juego se hará mediante un tiro libre indirecto en contra del equipo infractor.

12.13 Esta regla aplica de igual manera para el comportamiento de la porra; con la excepción de que en la primera ocasión se hará una llamada de atención preventiva, la cual será notificada al capitán y/o delegado del equipo y a partir de la segunda ocasión se sancionará con tarjeta amarilla al capitán del equipo infractor.

12.14 Expulsiones

Un jugador será expulsado si comete una de las siguientes faltas:

- 1.- Ser culpable del juego brusco grave
- 2.- Ser culpable de conducta violenta.
- 3.- Escupir a un adversario o cualquier otra persona.
- 4.- Impedir con mano intencionado un gol (excepto guardameta dentro de su área).
- 5.- Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con un tiro libre o penal.
- 6.- Emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera u obscena a cualquier jugador, crono metrista o árbitro.
- 7.- Si está orinando dentro de la cancha.
- 8.- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido. Si el juego fue parado a causa de una expulsión de un jugador culpable de una de estas faltas sin que ninguna otra infracción a las reglas de juego se haya cometido, el juego se reanudará con un tiro libre directo, concedido al equipo contrario en el lugar en donde se cometió la infracción, sujeto a las condiciones predominantes impuestas por la regla 13.

El jugador expulsado deberá abandonar las instalaciones inmediatamente, en caso de negarse a hacerlo, no se reanudará el encuentro hasta que lo haga, sin que se detenga el reloj-cronómetro a menos que con ello se beneficie al infractor.

En el caso de ser 2 jugadores contrarios, uno de ellos permanecerá en la banca y el otro abandonará la instalación, el árbitro central tomará la decisión de quien sale y quien se queda.



REGLA 13. TIROS LIBRES

13.1 Los tiros libres se clasifican en dos categorías: El tiro libre directo (del cual se puede lograr directamente un tanto en contra del equipo que cometió la falta) y el tiro libre indirecto (del que no puede lograrse válidamente un tanto sino cuando el balón, antes de traspasar la meta, haya sido jugado o tocado por otro jugador distinto de aquél que efectuó el tiro).

13.2 Cuando un jugador lanza un tiro libre directo o indirecto desde el interior de su propia área de penalti, todos los jugadores del equipo contrario deberán estar por lo menos a 7 metros del balón y deberán quedarse fuera del área de penalti hasta que el balón haya sido lanzado fuera del área. El balón estará en juego inmediatamente después de ser tocado y haber sido lanzado más allá del área de penalti.

13.3 El guardameta no podrá recibir el balón en sus manos con objeto de lanzarlo al juego. Si el balón no es tirado directamente al juego más allá del área penalti, el tiro deberá ser repetido.

13.4 Si un jugador del equipo contrario penetra en el área de penal o se acerca a menos de los 7 metros del balón, en cualquiera de los dos casos, antes de que el tiro libre sea ejecutado, el árbitro deberá retrasar el tiro hasta que se cumpla con la regla.

13.5 El balón deberá de estar detenido en el momento de ejecutar el tiro libre y el jugador que lo efectúe no podrá volver a jugar el balón antes de que este haya sido tocado o jugado por otro jugador.

13.6 El lugar donde se debe de ejecutar el tiro libre es:
Todo tiro libre concedido al equipo defensor dentro de su propia área de meta podrá ser ejecutado desde cualquier lugar del área de meta.

Todo tiro libre indirecto concedido al equipo atacante dentro del área de meta adversaria deberá ser lanzado desde la parte de la línea del área de meta, paralela a la línea de meta, más cerca del sitio donde se cometió la falta.

13.7 Sanción

Si el jugador que ha efectuado un tiro libre juega de nuevo el balón antes de que este haya sido tocado o jugado por otro jugador, se concederá al equipo adversario un tiro libre indirecto en el sitio en donde se cometió la falta, a menos que la infracción haya sido cometida por el jugador en el área de meta contraria, en este caso, el tiro libre indirecto, será ejecutado desde cualquier lugar del área de meta.



REGLA 14. TIRO PENAL

14.1 Tiro Penal

Si un jugador del equipo defensor comete una de las nueve faltas enlistadas en la regla 12, dentro del área penal, será castigado con tiro penal.

14.2 El tiro penal se tirará desde el punto penal, y antes de que se ejecute todos los jugadores, a excepción del que va a ejecutar el castigo, debidamente identificado, y del guardameta adversario, deberán de estar en el interior del campo de juego, pero fuera del área de penal y distanciados por lo menos 3 metros del punto penal.

14.3 El guardameta adversario deberá permanecer sobre su propia línea de meta entre los postes del marco, sin moverse de la línea de meta, hasta que el balón esté en juego.

14.4 El jugador que ejecute el castigo deberá lanzar el balón hacia delante y no podrá volverlo a jugar hasta después de que haya sido tocado o jugado por otro jugador.

14.5 Será considerado en juego el balón tan pronto como haya sido pateado. Podrá marcarse tanto directamente de un tiro penal.

14.6 Cuando un tiro penal se ejecuta, no se anulara un gol si, antes de pasar entre los postes y el travesaño, el balón toca uno o ambos postes o el travesaño o el guardameta, o cualquier combinación de estos factores, a condición de que no se haya cometido otra falta.

14.7 Sanción

Para toda infracción a esta regla:
Cometida por el equipo defensor, se repetirá la ejecución del tiro penal si no se ha marcado el tanto.

Cometida por un jugador del equipo oponente que no sea el mismo que lanza el balón; si un tanto es marcado, el gol será anulado y se tirará de nuevo el penal.

Cometida por el jugador que lleva a efecto el golpe de castigo y cometida después de que el balón está en juego. Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario en el sitio en que la falta haya sido cometida, sujeto a las condiciones impuestas por la regla 13.



REGLA 15. TIRO DE CASTIGO POR FALTAS ACUMULATIVAS

15.1 Serán consideradas como FALTAS ACUMULATIVAS todas las faltas de juego y contacto a excepción del penalti y aquellas faltas antirreglamentarias enumeradas en la regla 12.3 (tiro libre indirecto).

15.2 Todas las faltas acumulativas son de anotación obligada en el acta de juego, asignadas globalmente por el equipo.

15.3 Cada uno de los equipos podrá en cada uno de los periodos de juego, incurrir en 5 (cinco) FALTAS ACUMULABLES con derecho a formación de barrera de jugadores; reiniciando la contabilidad de las faltas al inicio del segundo tiempo.

15.4 Cuando ocurra la quinta falta acumulativa de un equipo, el Crono metrista avisará al Árbitro mediante un silbatazo y este indicará al infractor está circunstancia mediante un aviso verbal, suficientemente claro.

15.5 A partir de la sexta falta acumulativa y todas las subsecuentes, el equipo beneficiado lanzará el balón desde la línea de los 12 metros, los jugadores de ambos equipos deberán permanecer en la línea de medio campo, es decir, atrás del balón, hasta que el balón haya sido tocado por el cobrador, mientras que el guardameta deberá colocar ambos pies sobre la línea de gol hasta que el ejecutor haga contacto con el balón.

15.6 Si el balón una vez lanzado desde la línea de Doble Penalti a partir de la 6(sexta) falta acumulativa, toca cualquiera de los palos de la portería, retornando al terreno de juego, éste podrá ser jugado en primera instancia por cualquier jugador excepto por el que lo ejecutó. En caso de que así sea será cobrado un tiro libre indirecto en su contra en el punto donde toco por segunda vez el balón.

REGLA 16. EL SAQUE DE BANDA, SAQUE DE META Y SAQUE DE ESQUINA

16.1 Cuando el balón traspase completamente la línea lateral, por tierra o por aire, se pondrá nuevamente en juego en el lugar donde salió y en cualquier dirección por un jugador del equipo adversario al que la toco antes de salir. El jugador que ejecute el saque en el momento del lanzamiento deberá estar parado detrás de la línea lateral. Y usará ambas manos ejecutando el lanzamiento desde atrás, por encima y hacia adelante de la cabeza tocando con ambos pies el suelo y sin caminar al momento de la ejecución. El balón estará en juego una vez que haya entrado al campo de juego.



No será valido el gol conseguido directamente de saque lateral a menos que sea tocado por cualquier jugador dentro del campo, en el caso de entrar directamente el balón a la portería, se cobrará un saque de meta.

16.2 El tiempo máximo para cobrar un saque lateral o de banda, será de 5(cinco) segundos; de no hacerlo conforme a la regla, este cambiará de posición.

16.3 Los jugadores del equipo oponente al que ejecuta el saque, deberán estar por lo menos a 2 metros de donde se realizará el mismo, esto será de manera automática.

16.4 Si el balón es lanzado de forma incorrecta se concederá el saque al equipo contrario.

16.5 Si el jugador que ejecuta el saque tocara el balón por segunda vez antes de que lo haga otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario en el lugar donde se cometió la falta.

16.6 El portero no podrá tomar con las manos el balón si este proviene de un saque de banda que haya realizado su equipo, la infracción a esta regla se sancionara con un tiro libre indirecto, a favor del equipo contrario.

16.7 Cuando el balón cruce completamente por tierra o por aire la línea de fondo con excepción del fondo de la portería después de haber sido tocada por un jugador del equipo atacante, será concedido un saque de meta al equipo defensor.

16.8 El saque de meta deberá ser ejecutado por el portero con las manos obligatoriamente en cualquier parte del área de meta, en caso de cometer esta infracción se otorgará la posesión del balón al equipo contrario, mediante un saque lateral a la altura del área penal del equipo infractor. Ningún jugador del equipo contrario podrá estar a menos de 2(dos) metros del portero, antes de que el saque sea ejecutado. El balón deberá de salir del área de meta para entrar en juego.

16.9 El despeje en saque de meta, siempre será con la mano, no podrá impactar el balón con el pie si proviene de su mano (de aire) o si lo bota para despejarlo. La infracción a esta regla se sancionará con saque de banda a favor del equipo contrario a la altura de la línea del área penal.

16.10 El tiempo máximo para el cobro del saque de meta será de 5 segundos, en caso de exceder este tiempo, se concederá al equipo contrario un saque lateral a la altura de la línea frontal del área de meta.



16.11 Cuando el balón rebase la línea de fondo, a excepción de la línea de la portería, después de haber sido tocado por un jugador del equipo defensor, se concederá un tiro de esquina y será cobrado por un jugador del equipo atacante, colocando el balón en el área marcada en la esquina del campo más cercana al lugar donde el balón abandonó la cancha y cobrándose con el pie.

16.12 Los jugadores del equipo defensor no podrán estar a menos de 7 metros del balón (automáticamente) hasta que este haya sido jugado.

16.13 El tiempo máximo para la ejecución del tiro de esquina será de 5 segundos, en caso contrario el balón pasará a posesión del equipo contrario debiéndolo poner en juego como saque de meta.

TIROS DESDE LA LÍNEA DE DOBLE PENAL

La ejecución de tiros desde la línea de doble penal es un método para determinar qué equipo será el ganador en caso de empate, siempre y cuando el reglamento de competencia así lo exija.

Procedimiento:

- 1) El árbitro deberá de elegir la meta en que se lanzarán los tiros de doble penal.
- 2) El arbitro lanzara una moneda y el equipo cuyo capitán gane el sorteo decidirá si tira o para.
- 3) El Crono metrista anotará todos los tiros lanzados.
- 4) Sujeto a las condiciones estipuladas mas abajo, cada equipo lanzará 3(tres) tiros.
- 5) Los tiros de doble penal deberán ejecutarse alternadamente.
- 6) Si antes que ambos equipos hayan ejecutado sus 3(tres) tiros de doble penal, uno ha marcado mas goles que los que el otro pudiera anotar aun completando sus tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada.
- 7) Si ambos equipos han ejecutado sus 3(tres) tiros, marcando la misma cantidad de goles o sin marcar ninguno, la ejecución de los tiros deberá continuar en el mismo orden hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras lanzar el mismo número de tiros.
- 8) Un guardameta que sufra una lesión durante la ejecución de los tiros y no pueda seguir jugando como tal, podrá ser sustituido por un suplente designado.



- 9) Todos los jugadores de un equipo están autorizados para lanzar los tiros de doble penal, incluyendo a aquellos que se encuentren en la banca al término del partido; a excepción de los jugadores que hayan sido expulsados.
- 10) Cada tiro deberá de ser ejecutado por un jugador diferente y todos los jugadores elegibles deberán lanzar un tiro antes de que un jugador pueda lanzar un segundo tiro penal.
- 11) Cualquier jugador elegible podrá cambiar de puesto con el guardameta en todo momento durante la ejecución de los tiros.
- 12) Solamente los jugadores elegibles y los árbitros podrán encontrarse la parte del terreno de juego cuando se ejecuten los tiros desde la línea de doble penal.
- 13) Todos los jugadores, excepto el jugador que lanzará el doble penal y los dos guardametas deberán permanecer atrás de la línea de media cancha.
- 14) El guardameta que es compañero del ejecutante deberá permanecer en el terreno de juego fuera del área penal en la que se ejecutan los tiros, detrás de la línea que se extiende paralela y a 12 metros de la línea de meta.

SANCIONES.

1. Se aplicarán las sanciones de acuerdo a las gravedad de la falta cometida y basándose en el reporte arbitral.

TABULADOR DE SANCIONES:

- a) Para efecto de aclaraciones, la liga no tiene responsabilidad ante jugadores o equipos que no firman la cédula arbitral al concluir el partido.
- b) El delegado o capitán del equipo, tiene la obligación de preguntar a la Liga las sanciones impuestas a su(s) jugador(es).
- c) El jugador que sea expulsado por doble tarjeta amarilla, de 1(unos) a 5(cinco) juegos de castigo.
- d) El jugador que haya sido expulsado por reclamar al árbitro grosera e injuriosamente e insultarlo, de 1(unos) a 6(seis) juegos de castigo.
- e) Al jugador expulsado por insultos a un contrario o compañero de equipo, dos juegos de 2(dos) a 5(cinco) juegos de castigo.
- f) El jugador expulsado por reclamar airadamente al árbitro, o al personal de la liga, será sancionado de 3(tres) a 6(seis) juegos de castigo.
- g) Por haber sido expulsado por juego brusco grave, de 3(tres) a 6(seis) juegos de castigo.
- h) Por intento de riña sin llegar a los golpes de 3(tres) a 6(seis) juegos de castigo.



- i) Por haber sido expulsado por intento de agresión a un compañero sin golpearlo, de 3(tres) a 7(siete) juegos de castigo.
- j) El jugador que provoque, insulte o se burle de la porra, de 5(cinco) a 8(ocho) juegos de castigo.
- k) Agresión a un contrario con o sin balón, de 5(cinco) juegos de castigo hasta la baja definitiva.
- l) Al jugador que haya sido expulsado por contestar la agresión de 4(cuatro) a 10(diez) juegos de castigo hasta la baja definitiva dependiendo del tipo de agresión especificado en la cédula.
- m) Al jugador que no acepte la sanción del árbitro y después de expulsado provoque retraso del juego, 2(dos) a 5(cinco) juegos de castigo extras.
- n) Ser expulsado del partido y volver a invadir el terreno de juego, de 2(dos) a 5(cinco) partidos de castigo extras.
- o) Intento de agresión física sin lograrlo, amenazas o escupir a un árbitro o personal de la liga antes, durante o después del partido de 10(diez) juegos de castigo hasta la baja definitiva.
- p) Por escupir a un contrario de 8(ocho) juegos de castigo hasta la baja definitiva.
- q) Por agresión física al árbitro dentro o fuera de la cancha, durante, antes después del partido, la expulsión definitiva de la liga, más gastos y se procederá jurídicamente.
- r) Por insultar o amenazar a un directivo o personal de la liga aún fuera de las instalaciones, expulsión definitiva de la liga.
- s) El jugador que acumule 4(cuatro) expulsiones GRAVES durante la temporada entre 6(seis) meses de castigo o hasta la baja definitiva.
- t) El jugador que provoque riña según la gravedad del caso, entre 6(seis) meses de castigo hasta la baja definitiva.
- u) El jugador que durante un partido de práctica se haya hecho acreedor a expulsión, será castigado dependiendo de la gravedad de la falta.
- v) El jugador que dañe las instalaciones intencionalmente, deberá cubrir los gastos derivados y no podrá jugar hasta que cumpla con esta obligación.
- w) Los jugadores sancionados tendrán que cumplir su sanción por partido jugado, cabe aclarar que si jugara en dos o más equipos de diferentes ligas y días, no se incluirán dentro de la sanción, a menos que sea la baja definitiva de la liga.
- x) Respecto a los jugadores que estando en su banca e ingresaran en riña o conato de bronca, pero no participan y se queda en el intento, se harán acreedores a la sanción de un partido, aclarando que si participan su sanción será de acuerdo a la gravedad del problema, y si es el caso hasta la baja definitiva.
- y) Por alinear a un jugador que no se encuentre registrado, el equipo perderá su juego 0-5



- z) Por alinear a un jugador que esta sancionado el equipo perderá el partido 0-5 automáticamente y el jugador se hará acreedor a 2(dos) juegos más de suspensión.

2. Los castigos citados en el artículo anterior se impondrán a un jugador sin importar si son producto de:

- A) Partidos de campeonato
- B) Partidos de practicas derivados por el equipo fuera de su rol de juegos
- C) Partidos de practica contratados por el equipo fuera de su rol de juego
- D) Partidos de practica jugados por el jugador aun con un equipo en el que no este registrado.

Solo serán validos para cumplir sanciones de juego los partidos mencionados en los incisos A) y B) incluyendo aquel juego al que por rol de juego le tocara descansar al equipo.

3. Todos los castigos mencionados son acumulativos y deberá cumplirse con la sanción respectiva de acuerdo a cada uno de ellos.

4. Queda prohibido introducir a las instalaciones bebidas alcohólicas y sustancias enervantes. Queda prohibido el acceso a personas en estado inconveniente.

5. Los casos no previstos en este reglamento serán en su caso resueltos por la mesa directiva de la liga.

El presente reglamento es un convenio entre **PRO SHOOT S.A. de C.V.**, el cual para efectos de la presente se le denominará la liga **GLOBAL SOCCER**, y los clubes participantes, a los que en lo sucesivo se les denominará **EQUIPOS**, cada una de los cuales queda representado por su **DELEGADO**, de modo que éste será el responsable de que su equipo acate el presente **REGLAMENTO DE JUEGO**, así como las modificaciones que la liga realice en los mismos.

No compartiremos sus datos personales con terceros, salvo por requerimientos legales. Los datos serán utilizados únicamente con la finalidad del reconocimiento como jugador.

