

REGLAMENTO TORNEOS OFICIALES 2023-2024

1.- Balón

El balón de juego debe ser #4, éste debe estar en buen estado y será presentado antes del saque inicial. En caso de no presentar el balón se castigará con un gol en contra.

El balón no podrá ser cambiado sin la autorización del árbitro.

El árbitro será el único que podía determinar si el balón se encuentra en condiciones óptimas para ser válido como presentado

2.- Equipos

Los equipos podrán registrar al número deseado de jugadores en los torneos disponibles en instalaciones de Escuela Oficial Rayados de Tijuana "Pacific Park"

Necesitas 6 jugadores en la cancha para alinear de manera correcta tu equipo en el torneo de categorías mayores y juveniles, en categorías menores podrá ser de 7 integrantes, esto depende directamente de la convocatoria de cada torneo en específico.

El equipo puede jugar con un mínimo de 5 jugadores, de no ser así perderá el juego con un marcador de 4-0 en dado caso que el equipo rival cumpla con el mínimo de jugadores en cancha y a su vez desee obtener los puntos por determinación **DEFAULT**

Los jugadores de cada equipo deberán cumplir con un mínimo de 10 juegos por torneo para poder jugar liguilla y estar registrado en cada partido, es decir que si haya entregado su credencial y el árbitro le haya colocado asistencia.

3.- Uniformes

El uniforme de los jugadores consistirá en: camiseta o playera, short, medias, zapatos tenis especiales para Fútbol rápido o tenis comunes y corrientes. **Queda estrictamente prohibido jugar con zapatos de futbol soccer u otros de algún deporte especializado que no sean los antes mencionados.**

NO SE LE PERMITIRÁ EL ACCESO A JUGADORES QUE NO VENGAN PREVIAMENTE UNIFORMADOS O CON ROPA DEPORTIVA. (CON EXCEPCIÓN DE DELEGADO O DT)

Todas las playeras deberán de tener el número del jugador en la espalda y en forma visible, el uniforme deberá de ser idéntico para todos los jugadores con excepción del Portero del equipo, el cual deberá de portar colores que lo distingan a los demás integrantes del equipo y del árbitro, es 100% obligatorio el uso de UNIFORME o COLORES SOLIDOS, no habrá uso de casacas.

4.- El partido

La duración del partido será de dos tiempos de 20 minutos cada uno y un descanso intermedio de 3 minutos.

El tiempo del cronómetro empezará a correr a la hora estipulada en el rol de juego, cada equipo tiene derecho a un tiempo fuera por periodo, de 60 segundos, el cronómetro no parará a menos que sea el minuto 18 en adelante, esto para evitar tomar alguna ventaja por el tiempo.

El equipo que entre al campo después de 7 minutos corridos en el cronometro empezara perdiendo el juego por marcador de 1-0

El equipo que llegue después del minuto 10 habrá perdido el partido por default con un marcador de 4-0, siempre y cuando se cumpla el protocolo mencionado en la última regla.

En un saque de banda, de meta, o falta tendrán 5 segundos para reanudar el juego, de no de ser así se cambiará el saque al equipo contrario. En el caso del saque de meta será un tiro libre indirecto desde el punto penal. Las barridas **están prohibidas** y serán consideradas como faltas.

Las faltas serán acumulativas en los dos tiempos, a la sexta falta se castigara con un tiro penal, 3 faltas después de la primera sanción será castigo con otro tiro penal y así consecutivamente...

Toda carga legal a la línea de banda o de meta, será considerada como falta para la protección del jugador al que se le aplica dicha carga y será sancionada como falta y con tarjeta amarilla.

5.- Credencialización

Cada jugador deberá presentar credencial con fotografía, la cual deberá solicitar en oficina, antes de la jornada 5 de todos los torneos correspondientes, en caso de extraviarla tendrá que renovarla, la credencial tendrá un costo de **100 pesos. NO HABRA PERMISOS** después de la jornada 10, salvo algunos equipos que se encuentran dados de alta directamente en sistema con pago electrónico, con previa autorización de la administración del torneo y de su empresa.

En las categorías menores, juveniles y veteranos 30+ se deberá presentar acta de nacimiento, una credencial de escuela, ine o en su defecto pasaporte (esto dependiendo el torneo en el que participe

Se tendrá un lapso de +/- 5 Jornadas para que cada jugador cuente con su credencial de no ser así, no podrá jugar, SIN EXCEPCIÓN ALGUNA.

Antes de la jornada 5 se dará un permiso de credenciales x equipo, después de dicha jornada no se podrá jugar con permiso a menos de ser un jugador nuevo y no pueda cubrir el costo de la credencial en el momento o en su defecto, algún equipo que inicie tardío en el torneo, tendrá su permiso durante 2 jornadas corridas a partir de su ingreso.

TARJETAS

Tarjetas Amarillas: saldrá del campo 2 minutos.

Esta tarjeta será mostrada por el árbitro a los jugadores que cometan durante el partido faltas o conductas incorrectas a criterio inapelable del Árbitro.

1. Por no colocarse a la distancia de 7 metros en un tiro libre.
2. Por efectuar un cambio de jugadores en forma incorrecta.
3. Por realizar más de 3 faltas consecutivas
4. Por no traer indumentaria adecuada y/o completa (playera, shorts, medias, espinilleras, teni adecuado)
5. Por no estar registrado en cedulas.
6. Por aventar a un jugador contra la tabla, sin daño alguno

7. Por hacer tiempo en forma deliberada.
8. Por jugar o defender el balón con las manos en forma intencional, no siendo el portero
9. Por protestar la decisión de los árbitros.
10. Por dirigirse al árbitro en forma incorrecta.
11. Por jugar y alejar el balón después del silbatazo del árbitro.
12. Por faltas de respeto a sus compañeros, adversarios, público y /o Árbitro
13. Por festejar un gol en forma antideportiva.
14. Por provocar con palabras, gestos o ademanes a sus compañeros, adversarios, público y/o árbitros

Toda sanción con tarjeta será a criterio del Árbitro

Expulsiones con Tarjeta Roja: 5 minutos y podrá entrar otro jugador

Esta tarjeta será mostrada por el árbitro a los jugadores que cometan durante el partido faltas de juego brusco grave y conducta violenta:

1. Escupir a un compañero, adversario o Árbitro.
2. Por aventar a un jugador contra la tabla, causando algún daño.
3. Por acumulación de 2 tarjetas amarillas.
4. Por insultos o amenazas a un compañero, adversario, público o Cuerpo Arbitral
5. Por intento y/o agresión a un compañero, adversario, público o Cuerpo Arbitral.
6. Por golpear a un adversario, no estando el balón de por medio.
7. Por iniciar o provocar una riña campal.
8. Por alterar el orden.

No es necesario mostrar una tarjeta roja para que el Árbitro reporte a un jugador, se les recuerda que un reporte se puede hacer por hechos cometidos antes, durante y después de su partido. Todos los jugadores a los que se les muestre la Tarjeta Roja tendrán que abandonar el terreno de juego y banca, pasando a las gradas.

FONDO DE ARBITRAJE : El equipo deberá cubrir un arbitraje de **\$520 m.n** antes de la jornada #3 el cual se tomara si el equipo llega a faltar sin previo aviso y deberá cubrirlo de nuevo para volver hacer programado en la siguiente jornada!

ACCIÓN - SANCIÓN

Conducta antideportiva 1 partido

Insultos a un jugador 2 partidos

Contestar insultos 2 partido

Insultos a un árbitro 6 partidos

Por retar a golpes al cuerpo arbitral 12 partidos

Por intento de agresión 24 partidos o baja del torneo, previo análisis

Golpear a un árbitro Expulsión definitiva

Insultos de porra Suspensión del partido previo aviso al capitán

Juego brusco 1 partido

Juego brusco grave 2 partidos

Reincidir juego brusco grave 4 partidos

Juego brusco grave sin balón 2 partidos

Contestar juego brusco grave sin balón 4 partidos

Agresión a un contrario 12 partidos o baja del torneo, previo análisis

Contestar agresión 12 partidos o baja del torneo, previo análisis

Escupir a un contrario 12 partidos

Escupir a un árbitro baja del torneo, previo análisis

Reincidir en un castigo grave Suspensión del torneo previo análisis del Comité disciplinario

Invasión de cancha para realizar agresión perder el partido y sanción a los participantes baja del torneo, previo análisis

Por iniciar riña colectiva 12 juegos o baja del torneo, previo análisis

Por participar en riña colectiva 12 juegos o baja del torneo, previo análisis

Lesionar intencionalmente a un jugador Inhabilitación del jugador hasta conocer la gravedad de la lesión previo análisis.

Ingerir o introducir bebidas alcohólicas, baja del torneo y expulsión del equipo.

Protestas:

El Capitán y representante del equipo es el representante legal del mismo, el cual tiene derecho y obligación de visualizar que su equipo cumpla las reglas al 100%.

De igual manera tendrá obligación de asentar, colocar y señalar alguna falta al reglamento visualizada. La colocación de su protesta puede ser ANTES DURANTE y AL FINALIZAR el partido, en cuestiones graves, puede señalarse y dependiendo de la magnitud de la misma, se realizara una investigación exhaustiva donde se dará resolución impartida por penas y justicia del torneo y dirección de torneos, nuestras instalaciones cuentan con cámaras de seguridad y guardias las 24 Horas del día.

Como realizarla:

EL DT o CAPITAN, deberá asentar su protesta en la cedula de juego y cubrir una cuota de \$500 M.N en oficina para proceder.

No se aceptaran protestas una vez firmada la cedula de juego.

*NO HAY PROTESTAS POR DECISIONES ARBITRALES