



REGLAMENTO DE JUEGO FÚTBOL 7 Y FÚTBOL 9

ÍNDICE

- Regla 1. El terreno de juego.
- Regla 2. El balón.
- Regla 3. Jugadores y Sustitutos.
- Regla 4. Equipamiento de los jugadores.
- Regla 5. Árbitros
- Regla 6. Saque de Banda, Meta, y de Esquina.
- Regla 7. Duración del partido.
- Regla 8. Inicio de Juego.
- Regla 9. Balón en juego o fuera de juego.
- Regla 10. Gol marcado.
- Regla 11. Tiro libre directo.
- Regla 12. Faltas e incorrecciones.
- Regla 13. Tiro penal.
- Regla 14.-tiro penal por faltas acumuladas.

REGLA 1.- EL TERRENO DE JUEGO.

Superficie de Juego

Será de pasto natural o sintético; en caso de ser sintético, deberá cumplir con las especificaciones establecidas.

Marcación del terreno de juego:

- El terreno de juego se marcará con líneas visibles en color contrastante con el pasto.
- Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan.
- Estas serán de 10 cm de anchura máxima.

Punto central:

Un punto central de 23 cm. De diámetro marcará el centro del terreno de juego.

Línea de Gol:

Es aquella línea que se encuentra entre los postes y el travesaño de la portería y paralela a la línea de media del terreno de juego.

Área de esquina:

Con un radio de 0.6 mts., medido desde cada banderola de esquina, se marcarán cuatro arcos de circunferencia en la parte interior del terreno.

Área penal:

Se trazarán 2 líneas perpendiculares a la línea de meta a 7 metros de distancia de cada poste de las porterías las cuales extenderán por el interior del terreno en una longitud de 8 metros y se unirán en sus extremos por otra paralela a la línea de meta.

El punto penal se marcará a una distancia de 8 metros del centro de la línea de gol.

Las porterías:

Cada portería está formada por dos postes verticales, con una separación de 5 m (Medida interior) y unidos en sus extremos por un travesaño horizontal a 2.20 m del alto. (Medida desde la parte inferior del travesaño al suelo). La anchura del grueso de los postes y del travesaño 10 cm. De ancho. La red estará enganchada a los postes, al travesaño y al suelo por detrás de la meta. La profundidad de las redes será de 1.50 m.

Se colocará una línea de gol entre los postes y el travesaño en cada portería.

Bancas:

Las bancas de los equipos deben de estar separadas, así como también deberán estar protegidas de los espectadores.

REGLA 2.- EL BALON.

El balón:

- Será esférico.
- Será de cuero poliuretano o de otro material adecuado.
- Deberá ser del **número #4 para fútbol 7**, y **número #5 para fútbol 9**.

Cambio de balón:

- Si el balón explota o se daña estando en juego: Se interrumpirá el juego.
- El juego se reanudará con un balón a tierra, en el lugar donde se dañó el anterior.
- Si el balón explota o se daña no estando en juego: Se reanudará conforme a las reglas.
- El balón no podrá ser cambiado sin la autorización del árbitro.

REGLA 3.- JUGADORES Y SUSTITUTOS

Jugadores

- Un partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por 7 jugadores Y 9 jugadores respectivamente de los cuales uno es el guardameta.
- Para poder iniciar el juego de **Fútbol 7** cada equipo deberá contar con 5 jugadores dentro del terreno de juego como mínimo, y para **Fútbol 9** cada equipo deberá contar con 7 jugadores dentro del terreno de juego; de los cuales uno es el guardameta.
- En caso de que la plantilla de jugadores no esté completa tendrán toda la duración del partido para completarse.
- El equipo podrá tener registrados a un número máximo de **14 jugadores para fútbol 7** y **19 jugadores para fútbol 9**, exceptuando las categorías infantiles y juveniles.

Fútbol Libre

Los jugadores deberán ser hombres de cualquier edad.

Fútbol Femenil

Los jugadores deberán ser mujeres de cualquier edad.

Fútbol Mixto

Un partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por 7 jugadores, de los cuales deberán ser 4 hombres como máximo, y 3 mujeres como mínimo dentro del campo.

Fútbol Lento

Los jugadores deberán tener un peso mínimo de 95 kg al inicio del torneo.

Fútbol Veteranos +35 años

Los jugadores deberán ser nacidos del año 1983 o anteriores.

Fútbol Veteranos +45 años

Los jugadores deberán ser nacidos del año 1973 o anteriores.

Fútbol Infantil y Juvenil

Los jugadores deberán ser nacidos en los años a la categoría correspondiente o posteriores:

- U-4: 2015-2016
- U-6: 2013-2014
- U-8: 2011-2012
- U-10: 2009-2010
- U-12: 2007-2008
- U-14: 2005-2006
- U-16: 2003-2004
- U-18: 2001-2002

Personal de la banca

- Todo el personal que se encuentre en la banca estará bajo la jurisdicción del árbitro incluyendo sustitutos sean o no llamados a participar en el encuentro.
- No podrán permanecer en las bancas jugadores vestidos de civil.

Capitán del equipo:

- Un capitán deberá de ser elegido por cada equipo de entre los jugadores.
- El capitán tendrá el privilegio de dirigirse al árbitro en forma respetuosa en cuanto a cuestiones administrativas o aclaraciones de estas.
- Cada equipo deberá nombrar a un sub-capitán en caso de ausencia del titular.

Sustituciones durante el juego:

- Se permitirá un número ilimitado de sustituciones de jugadores elegibles, aun estando el balón en juego.
- Un jugador que ha sido remplazado podrá reingresar en la superficie de juego sustituyendo a otro jugador.
- Un jugador que sale de la superficie de juego deberá encontrarse fuera del terreno de juego que le corresponde su respectiva banca.
- El jugador que entra a la superficie de juego deberá de encontrarse en su banca que le corresponde a su respectiva banca.
- La sustitución se completa cuando el jugador sustituto entra en la superficie de juego momento en el que se convierte en jugador, mientras que es jugador a quien reemplaza se convierte en sustituido.

Sustitución del Guardameta:

- El guardameta podrá ser sustituido por cualquier compañero, siempre y cuando el balón no esté en juego.

Sustituciones incorrectas:

- Tener demasiados jugadores en el terreno.
- Jugar sin guardameta.
- Cualquier jugador que ingrese al terreno de juego sin estar previamente registrado por los árbitros.

Sanción:

Si un equipo comete una sustitución incorrecta, además de la sanción disciplinaria, se le sancionará con un tiro libre indirecto en su contra en el lugar donde se encontraba el balón al momento de la suspensión.

Mínimo de Jugadores en la cancha

Cuando el desarrollo del partido, un equipo, por la circunstancia que sea, incluidas las expulsiones, quedará con 4 jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado dicho partido, perdiendo el equipo infractor por default con un marcador de 5-0 en contra.

REGLA 4.- EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Equipamiento básico obligatorio:

- Camiseta con mangas, numero visible en la parte posterior.
- Short deportivo.
- Calcetas que cubra totalmente la pantorrilla.
- Espinilleras.
- Zapato tenis.

Un jugador que pierde el zapato durante el juego podrá continuar con la acción de juego no permitiéndole así participar en una segunda acción.

Espinilleras:

- Deberán ser cubiertas por las calcetas.
- Deberán ser de un material apropiado (goma, plástico o un material similar).
- Deberán ser de un grado razonable de protección.

Guardameta:

- Vestirá colores que lo diferencien de los otros jugadores, el guardameta contrario y los árbitros.
- Guantes y protectores de la cabeza (uso opcional).
- Espinilleras (obligatorias).
- En cualquier sustitución del guardameta, ya sea por lesión o no, el sustituto puede ingresar sin número en la playera.

Equipo Peligroso:

- Los jugadores no utilizaran ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores incluyendo cualquier tipo de joyas o accesorios (lentes, anillos, aretes, piercing, gorras de cualquier tipo, paliacate, pulseras de cualquier tipo, etc.).

Infracción:

- Cualquier infracción a esta regla, el jugador deberá abandonar el terreno de juego para ajustar su equipamiento y no regresara sin primero consultarlo con el árbitro o el asistente, quien deberá autorizar que el equipamiento del jugador esté en orden.

REGLA 5.- ARBITROS.

Los árbitros:

El juego será dirigido por un sistema de 1 árbitro en jornada regular y 2 árbitros en partidos definitorios. Estarán dentro del terreno de juego y se les llamará árbitros, uno de estos será el principal y será quien tome las decisiones definitivas en caso de controversia, además será el responsable del informe arbitral, los árbitros tendrán toda la autoridad que les otorga este reglamento. Su competencia y el ejercicio de sus poderes empezarán al ingresar a las instalaciones, antes, durante y después del juego.

Facultades de los Árbitros:

Su facultad se extenderá a sancionar las infracciones cometidas durante una suspensión temporal de juego y cuando el balón este fuera de juego, sus decisiones de hecho en relación con el juego deberán ser definitivas en tanto se refiera al resultado de juego.

Deberes:

- Hará cumplir las Reglas de Juego.
- Controlará el partido en cooperación con el árbitro asistente (cuando haya).
- Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla dos.
- Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla 4.
- Permitirá que el juego continúe hasta que el balón este fuera de juego si juzga que un jugador esta levemente lesionado.
- Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave y se encargará de que sea transportado fuera del terreno de juego. Un jugador lesionado sólo podrá reincorporarse al terreno de juego después de que el partido se haya reanudado.
- Se asegurará de que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego.
- Señalará el reinicio del juego después de toda interrupción con el silbato o con la voz.
- El árbitro realizará un reporte del juego que incluye información de cualquier sanción disciplinaria tomada contra los jugadores y/o técnicos del equipo, cualquier otro incidente que ocurrió antes, durante, o después del juego siempre y cuando le conste al árbitro o a los otros oficiales de juego.

Poderes:

- Tendrá poder discrecional para detener el juego cuando se cometan infracciones a las reglas de juego, 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 algún otro motivo. En tales casos hará llegar un informe al organismo competente y en caso determinado, por los reglamentos de la FNFR, A. C.
- Los árbitros podrán modificar su decisión únicamente si se dan cuenta que es incorrecta o si lo juzga necesario, siempre que no hayan reanudado el juego.

Uniforme de los árbitros:

El uniforme de los árbitros consta de playera que los distinga de los jugadores de ambos equipos y de los porteros, short negro, medias negras que pueden llevar vivos contrastantes a la playera y zapatos tenis de color negro.

REGLA 6.- REANUDACIONES.

- La “reanudación” es la manera de empezar el juego después de un paro que no es el saque de inicio.
- La reanudación se hace ya sea con un balón a tierra, un tiro libre, o un saque de mano hecho por el guardameta, saque de banda y saque de esquina de la forma definida en estas reglas.
- El árbitro señala la reanudación el jugador tiene cinco (5) segundos para jugar el balón.
- El jugador no puede tocar el balón una segunda vez hasta que haya sido tocado por otro jugador exceptuando cuando hay balón a tierra.
- El balón no se considera en juego hasta que haga un movimiento visible y se haya hecho con el pie (a excepción del saque de guardameta)

Saque de banda

- Cuando el balón haya traspasado la línea de banda.

Procedimiento para fútbol 7:

- El balón se colocará donde abandono el terreno de juego sin tocar y detrás de la línea de banda.
- El ejecutor del saque lo realizara con el pie y no podrá volver a jugar el balón hasta que sea tocado por otro jugador.
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de cinco metros del balón hasta que esté en juego.
- El balón estar en juego cuando sea tocado por el jugador y entre al terreno de juego.
- No será válido un gol anotado del saque de banda.
- Después de un saque de banda el portero no podrá jugar con la mano, si un compañero de su equipo realiza el saque.

Procedimiento para fútbol 9:

- Se realizará con las manos y desde el lugar en el que el balón abandono el terreno de juego.
- Deberá pasar de atrás hacia delante por encima de la cabeza.
- Los pies deberán estar totalmente pegados a la superficie por fuera del campo de juego.

Saque de guardameta

- Cuando el balón haya traspasado la línea de meta propia entre los puntos de esquina.
- Que el balón haya sido tocado por última vez por un jugador contrario.
- Cuando se haya marcado cualquier tipo de infracción cometida por el equipo adversario (atacante) en el área penal.

Procedimiento fútbol 7:

- El balón será lanzado de manos por el guardameta defensor desde cualquier área penal.
- El balón estará en juego una vez que haya salido del área penal.
- El guardameta no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que este haya sido tocado por otro jugador.

- No será válido un gol directo desde el saque de guardameta, en caso de cometer esta infracción se otorgará la posición del balón al equipo contrario mediante un saque de guardameta.

Procedimiento fútbol 9:

- El balón será lanzado con los pies por cualquier jugador del equipo que corresponda desde cualquier parte del área penal.
- El balón estará en juego una vez que haya salido del área penal.
- El guardameta no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que este haya sido tocado por otro jugador.
- No será válido un gol directo desde el saque de guardameta, en caso de cometer esta infracción se otorgará la posición del balón al equipo contrario mediante un saque de guardameta.

Saque de esquina

- Cuando el balón haya traspasado la línea de meta, excluida de la parte comprendida entre los postes del marco, ya sea por tierra o por aire.
- Que el balón haya sido tocado por última vez por un jugador del equipo defensor.

Procedimiento:

1. El balón se coloca en el área de esquina más cercana al sitio por donde salió el balón.
2. Los adversarios deberán de estar como mínimo a 5 m. del balón hasta que esté en juego.
3. El balón será puesto por un jugador del equipo atacante.
4. El balón estará en juego desde que sea tocado y haga un movimiento visible.
5. El ejecutor del saque no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que no haya sido tocado por otro jugador.
6. Podrá ganarse un tanto directamente de un saque de esquina.

TIROS LIBRES

- El balón debe de estar inmóvil.
- El ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que este haya sido tocado por otro jugador.
- Todos los adversarios deberán estar por lo mínimo a 7 metros de distancia del balón

- El ejecutor tendrá 5 segundos para reanudar una vez que el árbitro lo indique.
- Ningún jugador del equipo que cobra el tiro libre podrá colocarse entre la barrera.
- Se concederá un gol si el balón se introduce directamente de un tiro libre directo a la portería.
- En caso de un *tiro libre indirecto*, para conceder un gol el balón deberá ser tocado por dos jugadores antes de ingresar a la portería.
- El balón se considera en juego al momento que sea tocado con el pie por un atacante y el balón haga un movimiento visible.
- Para la instancia de expulsión el árbitro silbará la reanudación de juego hasta que el jugador expulsado este afuera del terreno de juego.
- Después de cualquier infracción cometida por el equipo atacante dentro del área penal defensiva será cobrada por el portero con saque de guardameta. (Ver saque de guardameta).

Sanción

En todas las reanudaciones anteriores, el tardar más de 5 segundos. En jugar el balón, se sancionará con un tiro libre indirecto en su contra en:

- Saque de Guardameta. En el punto de doble penal.
- Saque de banda. En el lugar donde se encontraba el lugar.
- Saque de esquina. Con saque de guardameta.
- Tiro libre directo e indirecto. En el lugar donde se encontraba el balón salvo que sea en el penal a favor del equipo defensivo se reanudara con saque de guardameta.

Balón a tierra

- Para reanudar el juego después de una interrupción temporal provocada por algún motivo que haya sido previsto en las reglas de juego y siempre que estas sucedan cuando el balón está en disputa, el árbitro dejara caer el balón en el lugar donde estaba cuando se interrumpió el partido y se considerara en juego desde el momento que haya tocado el suelo.
- En caso de detener el juego para salvaguardar la integridad de algún jugador que haya sufrido alguna acción, no sujeta a una sanción, el árbitro reanudara el juego con el balón a tierra.
- Cuando la interrupción suceda en el momento en que el balón este dentro del área penal, el balón se dejara caer fuera de esta área.

REGLA 7.- DURACION DEL PARTIDO.

Duración del partido:

El juego tiene 2 PERIODOS de 25 minutos cada uno en fútbol 7 y 32 minutos para fútbol 9, la duración de los periodos puede ser modificada conforma a cada categoría.

Intervalos de medio tiempo:

- Los jugadores tienen un descanso al finalizar el PRIMER periodo.
- El descanso no deberá exceder de cinco minutos.

TIRO PENAL

- En caso de que se tenga que lanzar o repetir un tiro penal, se prolongara el periodo hasta que la jugada termine quedando esto a discreción del árbitro.
- Cuando por inclemencias del tiempo se suspende el partido y hace falta 5 minutos o menos de juego, el partido se dará por terminado, imperando el marcador al ser suspendido el partido.
- Si se suspende el partido por jugador lesionado y hace falta 5 minutos o menos de juego, el partido se dará por terminado, imperando el marcador al ser suspendido el partido.
- Si en ambos casos se suspende el partido faltando más de 5 minutos, éste se reanudará, jugándose los minutos restantes del tiempo de juego y solamente podrán participar los jugadores registrados en el momento que ocurrió la suspensión del encuentro. Si el jugador lesionado, por causa de su lesión, no puede jugar la reanudación del partido, éste podrá ser reemplazado por un jugador enlistado en la cédula de juego, siempre y cuando no presente sanción alguna.

REGLA 8.- INICIO DEL JUEGO.

Saque de inicio:

La elección de la mitad del terreno de juego que defenderá y del saque de comienzo se sorteará mediante una moneda. El bando favorecido por la suerte tendrá el derecho a escoger en qué lado empieza a jugar y el equipo contrario hará o ejecutará el saque.

Es la forma de iniciar o reanudar el juego:

- Al comienzo del partido.
- Tras haber marcado un gol.
- Al comienzo de cada periodo (alternando el saque).
- Se puede anotar un gol directamente de un saque de inicio.

Procedimiento:

1. Antes del saque de inicio todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo.
2. Los jugadores que defienden estarán afuera del círculo central.
3. El balón se hallará inmóvil en el punto central.
4. El árbitro dará la señal de inicio con el silbato.
5. El jugador del equipo que ejecuta el saque de inicio tiene cinco segundos para jugar el balón en cualquier dirección.
6. El balón entrara en juego en el momento que sea pateado y este haga un movimiento visible.
7. El ejecutante del saque no podrá tocar el balón una segunda vez antes que el balón no se haya jugado por otro jugador.
8. Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuara el saque de inicio.

Sanción del saque de inicio:

Por violación a esta regla se otorgará la posesión del balón al equipo contrario reanudando con un tiro libre desde el centro del terreno de juego.

REGLA 9.- BALON EN JUEGO O FUERA DE JUEGO.

Balón en juego:

El balón está en juego desde el momento de realizar el saque de inicio o se reinicia el juego, siempre y cuando el balón se mueva de manera visible, incluso cuando:

- El balón rebota en los postes y travesaño y permanece dentro del terreno de juego.
- El balón rebota en uno de los árbitros ubicados en el terreno de juego.

Balón fuera de juego:

El balón esta fuera de juego cuando el árbitro lo decida ya sea por un gol, lesiones o en cualquiera de los siguientes casos:

- El balón está en fuera de juego cuando el balón ha traspasado completamente la línea de meta y de banda ya sea por aire o por tierra.
- El árbitro detiene el juego: Cuando el juego ha sido detenido por alguno de los árbitros debido a una infracción a las reglas de juego o por causas especiales.

10.- GOL MARCADO.

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya contravenido las reglas de juego.

El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante el partido será ganador.

Un gol para lograrse directamente:

- De saque de inicio o reinicio, incluyendo el balón a tierra, saque de esquina y tiro libre directo.

Un gol no se concederá por:

- Cuando el balón haga contacto con algún objeto extraño (ver regla 6).
- El balón no ha traspasado la línea de gol y el árbitro silba el final del periodo o juego.
- Cobro de falta que fue sancionada en el área penal propia y el portero al reanudarla ingrese el balón a su propia portería (se reanudara el juego con un tiro de esquina).
- Saque de guardameta sin que ningún jugador ni el portero contrario toque el balón (se reanudará el juego con saque de guardameta del equipo contrario).

REGLA 11.- EL TIRO LIBRE DIRECTO E INDIRECTO.

TIROS LIBRES

Los tiros libres se clasifican de 2 categorías;

1. El *tiro libre directo* (del cual se puede ganar un tanto en contra del equipo que cometió la falta)
2. 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 un jugador distinto de aquel que efectuó el tiro). El balón debe de estar detenido en el momento de ejecutar el tiro libre y el jugador que lo efectuó, no podrá volver a jugar el balón antes de que haya sido tocado o jugado por otro jugador.

REGLA 12.- FALTAS E INCORRECCIONES.

Las faltas e incorrecciones se sancionarán de la siguiente manera:

Tiro Libre Directo.

Se concederá un tiro libre directo de equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes infracciones de una manera que el árbitro considere imprudente, temerario o con el uso excesivo de fuerza, excluyendo lo estipulado en la regla 6:

1. Dar o intentar dar una patada a un adversario.
2. Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario.
3. Saltar sobre un adversario.
4. Cargar contra un adversario.
5. Golpear o intentar golpear a un adversario.
6. Empujar a un adversario.

Se considerará así mismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes cinco infracciones:

1. Realizar una entrada contra un adversario.
2. Sujetar a un adversario.
3. Escupir a un adversario.
4. Tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).
5. No se permite ningún tipo de barridas o jugar el balón cuando se esté en el piso. El cometer la infracción se le contará como falta acumulativa.

Tiro Penal.

Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las diez infracciones mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posesión del balón y siempre que este en juego.

Tiro Libre Indirecto

Se concederá un tiro libre indirecto en el punto penal al equipo adversario si un GUARDAMETA comete una de las siguientes cuatro infracciones dentro de su propia área penal:

- Tarda más de 5 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 jugador adversario lo haya tocado.
- Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente 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 lo cual el juego sea interrumpido para amonestarlo o expulsarlo.

El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción, excluyendo lo estipulado en la regla 6 y las faltas cometidas dentro del área penal.

Sanciones Disciplinarias.

Amonestaciones.

Un jugador será amonestado y recibirá la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes 5 infracciones:

1. Ser culpable de conducta antideportiva (incluye Juego brusco).
2. Desaprobar con palabras o acciones.
3. Infringir persistencia de las REGLAS DE JUEGO.
4. Retardar la reanudación del juego.
5. No respetar la distancia reglamentaria de un saque de banda y un saque de esquina.

Expulsiones.

Un jugador será expulsado y se mostrará tarjeta roja si comete una de las siguientes 7 infracciones:

1. Ser culpable del 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. Emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera y obscena.
6. Recibir una segunda amonestación en el tiempo del partido.

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

Se concederá tiro penal contra el equipo que comete una de las 10 infracciones que indica la regla 12 que se sanciona con un tiro libre directo, dentro de su propia área penal mientras el balón este en juego.

Se podrá marcar directamente de un tiro penal.

Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal al final de cada tiempo.

Procedimiento:

1. Se colocará el balón en el punto de tiro penal.
 2. El balón estará en juego en el momento que es pateado y se pone en movimiento directo hacia la portería.
 3. El ejecutor del tiro penal deberá ser debidamente identificado.
 4. El ejecutor del tiro penal deberá patear el balón hacia delante.
 5. El ejecutor del tiro penal no podrá volver a tocar el balón hasta que sea tocado por otro jugador.
- El balón estará en juego en el momento que es jugado con el pie y se pone en movimiento.
 - El Guardameta deberá permanecer con los 2 pies firmes sobre su propia línea de gol, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la portería, hasta que el balón este en juego.
 - Los Jugadores, excepto el ejecutor del tiro, estarán ubicados:
 - En el terreno de juego.
 - Fuera del área penal.

Cuando se efectúa un tiro penal durante el curso normal de un partido o cuando el periodo de juego se ha prolongado, con el objeto de lanzar o volver a lanzar un tiro penal, se concederá un gol, si antes de pasar entre los postes y el travesaño:

- El balón toca uno o ambos postes, el travesaño, el guardameta o pega en el poste o travesaño y posteriormente en el arquero y se introduce en la portería.

Los árbitros:

- No darán la señal de ejecutar el tiro penal hasta que todos los jugadores se encuentren ubicados en una posición conforme la regla.
- Decidirán cuando se ha con sumado el tiro penal.
- El ejecutor del tiro o un compañero infringe las reglas de juego

- El árbitro permitirá que continúe la jugada, si el balón entra en la meta se concederá el gol.
- Si el balón no entra en la meta el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con un saque de guardameta.
- El guardameta o un compañero infringen las reglas de juego:
- El árbitro permitirá que continúe la jugada, si el balón entra en la meta se repetirá el tiro.
- Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.
- Un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen las reglas de juego: Se repetirá el tiro.
- Si después de que se haya lanzado un tiro penal: El ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón antes de que el esférico haya tocado a otro jugador: Se concederá un saque de guardameta al equipo contrario.

REGLA 13.- TIRO PENAL.

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

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

Procedimiento:

1. El árbitro deberá elegir la meta en que se lanzaran los penales.
2. El árbitro lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá si ejecuta el primer tiro
 1. si lo recibe.
3. El árbitro anotará todos los tiros lanzados.
4. Sujeto a las condiciones estipuladas más abajo, cada equipo lanzará los 3 tiros penales.
5. Los tiros penales deberán ejecutarse alternadamente.
6. Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus 3 tiros penales, uno ha marcado más
7. goles de los que el otro pudiera anotar aun completando sus 3 tiros, la ejecución de estos se dará por terminada.

8. Si ambos equipos han ejecutado sus 3 tiros, marcando la misma cantidad de goles o 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.
9. 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.
10. Todos los jugadores de un equipo están autorizados para lanzar los tiros penales, incluyendo aquellos que se encuentren en la banca al término del partido; a excepción de los jugadores que hayan sido expulsados.
11. Cada tiro deberá 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.
12. Cualquier jugador elegible podrá cambiar de puesto con el guardameta en todo momento durante la ejecución de los tiros.
13. Solamente los jugadores elegibles y los árbitros podrán encontrarse en el terreno de juego cuando se ejecuten los tiros desde el punto penal.
14. Todos los jugadores, excepto el jugador que lanzara el penal y los guardametas deberán permanecer atrás de la línea de media cancha.
15. 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.

Fútbol Mixto

En los torneos de fútbol mixto se considerarán como faltas acumulativas (además de las antes establecidas para cualquier categoría) las siguientes:

- Realizar una carga legal que el arbitro considere con fuerza excesiva entre un hombre y una mujer (sin importar el genero de quien la realice).
- Realizar un golpeo de balón frente a una mujer con fuerza excesiva a consideración del árbitro además de recibir una amonestación (hombres).
- En caso de que el guardameta sea del género femenino, si un hombre realiza un tiro con dirección a portería con fuerza excesiva a consideración del árbitro además de recibir una amonestación.

REGLA 14.- TIRO PENAL POR FALTAS ACUMULADAS

El tiro penal se cobrará igual que un penal sancionado por alguna infracción dentro del área penal.

Cuando un equipo acumula 6 faltas durante medio tiempo será sancionado con un tiro de castigo por faltas acumulativas (penal). Al inicio del segundo tiempo comienza nuevamente la contabilidad de las faltas desde cero.

Serán consideradas como faltas acumulativas, solo las 10 faltas enlistadas en la regla 12 sancionables con tiro penal. Ambos equipos deberán permanecer, atrás del área penal.

El guardameta deberá colocar ambos pies sobre la línea de gol hasta que el ejecutor haga contacto con el balón. Si el balón una vez lanzado desde el punto de penal toca cualquiera de los postes de la portería rebotando al terreno de juego, este podrá ser jugado en primera instancia por cualquier jugador excepto por el que lo ejecuto. 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.

DE LOS EQUIPOS Y JUGADORES:

1. Los partidos darán inicio a la hora programada. En caso de que un equipo no tenga el mínimo de 5 jugadores debidamente uniformados y acreditados para iniciar, habrá tiempo de espera de hasta 10 minutos. A petición del equipo contrario se podrá esperar 5 minutos adicionales que serán descontados del tiempo de juego.
2. El equipo que pierda por default será sancionado con marcador 0-5 y deberá pagar el arbitraje para volver a ser rolados.
3. Por ningún motivo se suspenderán partidos, a menos que la coordinación avise a los equipos con anticipación por inclemencias extremas del tiempo o que así lo decida al momento del partido.
4. Los partidos tendrán una duración de dos tiempos de 25 minutos cada uno en fútbol 7 y 32 para fútbol 9.
5. El árbitro no podrá reponer el tiempo perdido por cualquier circunstancia ajena a la administración del torneo.
6. Entre los dos tiempos existirá un periodo de descanso con una duración de 5 minutos.
7. El tiempo es controlado por árbitro y es a tiempo corrido.
8. Los jugadores están obligados a entregar su credencial de juego o nombre al apuntador en turno y registrar su número en la "cédula de juego". Si un jugador entra sin haberse registrado con el apuntador, se le castigará con tarjeta amarilla.
9. Por cada juego ganado se obtendrán 3 puntos, por juego empatado 1 punto, por cada juego perdido 0 puntos.
10. No podrá participar en los partidos ningún jugador que se encuentre en estado inconveniente, el presentar síntomas de ebriedad, incluso aliento alcohólico, consumo de drogas o enervantes o con lesión que ponga en peligro su integridad física y la de sus compañeros o contrincantes.

ALTAS Y BAJAS DE JUGADORES:

- Jugador que no se encuentre en la cédula arbitral no podrá participar en el partido de su equipo.
- Los jugadores deberán presentar su identificación con foto para poder participar en los partidos de su equipo.
- Todo jugador deberá presentar CREDENCIAL DE LA LIGA para poder participar en el encuentro.
- Cinco jornadas antes de la fase final no se permitirá jugar quien no presente LA CREDENCIAL DE LA LIGA.
- Central Soccer, y su estructura administrativa, no se hacen responsables por lesiones, daños a jugadores, a terceros o pertenencias que se ocurran antes, durante o después de los partidos. (Responsabilidad asumida por los propios equipos y jugadores, o el personal involucrado en dichos actos)

Riesgo Deportivo

- El comité organizador se deslinda de cualquier accidente o lesión que pudiese ocurrir durante la competencia esto por considerarlo como riesgo deportivo.

Imprevistos

- Todo lo no previsto en el presente reglamento y sea motivo de discrepancia entre los participantes, el comité organizador resolverá conforme al reglamento.

EL SISTEMA DE COMPETENCIAS

Para determinar la tabla de posiciones general se considerará el siguiente sistema de desempate:

1. Sumatoria del puntaje por partido ganado y partido empatado
2. Goles de diferencia.
3. Goles anotados.
4. Goles recibidos.

TABULADOR DE SANCIONES

Conducta Antideportiva	Burlarse de los contrarios o del árbitro, volar el balón deliberadamente, hacer tiempo deliberadamente o faltarle el respeto a la gente de las gradas.	1 partido
Juego Brusco	Cuando un jugador utiliza la fuerza desproporcionada e innecesariamente al disputar el balón.	1 partido
Juego Brusco Grave	Cuando un jugador arremeta con premeditación y ventaja al contrario o compañero.	2 partidos
Conducta Violenta	Inducir a un jugador o más jugadores durante el desarrollo del partido para que causen daño a jugadores del equipo contrario.	3 partidos
Amenazas o Insultos a Jugadores	Por agredir verbalmente o insultar a los integrantes de los equipos contrarios o de los propios compañeros.	2 partidos
Agresión Física al Contrario	Cuando un jugador hace una agresión artera estando o no el balón en disputa directa.	5 partidos
Contestar una Agresión	El jugador que conteste una agresión al contrario a acompañantes o a cualquier otra persona	2 partidos
Insultar al Cuerpo Arbitral	Por intentar agredir verbalmente al árbitro, insultarlo o amenazarlo.	3 partidos
Intento de Agresión a Jugadores	intentar agredir o insultar a los integrantes de los equipos contrarios o de los propios compañeros.	3 partidos
Agredir Físicamente a un Árbitro	Cuando durante o al término del partido se agrede físicamente al árbitro o apuntador empujándolo, escupiéndolo o golpeándolo.	Veto de Central Soccer
Reclamar Airadamente al Cuerpo Arbitral	Cuando se protesta súbitamente decisiones arbitrales, se reclama con exceso o se manifiesta burlonamente al árbitro o apuntador, sin llegar al insulto.	1 partidos

Batalla Campal	Por participar como equipo en una riña y siendo identificados debidamente por el árbitro o coordinación.	Fuera de torneo
Detener a un rival c/opción clara a gol	Por sostener, empujar, zancadilla para detener a un jugador con oportunidad manifiesta de gol.	1 partido
Insultar a las autoridades de la liga	Por agredir verbal a algún trabajador, coordinador o directivo del complejo Central Soccer.	Fuera del torneo
Agredir Físicamente a las Autoridades de la Liga	Por agredir físicamente a algún trabajador, Coordinador Directivo del Complejo Central Soccer.	Veto de Central Soccer
Agresiones diversas al espectador	Agredir al público, compañeros o cualquier otra persona ya sea física o verbalmente.	5 partidos
Conato de bronca	Entre dos jugadores sin llegar a los golpes	2 partidos
Riña entre dos	Por participar en riña y siendo debidamente identificado por el árbitro o por la Coordinación Central Soccer	Fuera del torneo
Expulsión Directa	Cuando sea expulsado de forma directa por el árbitro.	1 partido
Aliento Alcohólico o alteración por estupefacientes	Cuando el jugador se presenta a jugar en estados inconvenientes, aliento alcohólico, alteración nerviosa por estupefacientes.	Fuera del torneo
Intento de agresión al cuerpo arbitral	Cuando antes, durante o después del partido el jugador, representante o afición intentar agredir a los árbitros.	Veto de Central Soccer
Jugar en dos o más equipos del mismo torneo	Jugador que participe en partidos correspondientes a dos equipos de este torneo.	Fuera del torneo
Alineación indebida	Cuando haya participación de jugadores suspendidos o que participen en dos equipos de la misma liga.	Marcador en contra 0-5

Conducta violenta dentro de las instalaciones	Cuando un jugador, representante o espectador arremete con violencia a jugadores, representante, árbitros, afición o autoridades de la liga estando en las canchas, gradas o estacionamiento.	Veto de Central Soccer
---	---	------------------------

APELACIONES:

Todo equipo sancionado podrá presentar un recurso de apelación, a través de la Coordinación Deportiva.

- Las apelaciones deberán de ser únicas y exclusivamente cuando existan hechos de supuestas violaciones al presente reglamento, nunca deberán ser interpretaciones personales a las decisiones del árbitro.
- Presentar dentro de las 24 horas siguientes al partido, a la notificación del castigo o protesta, por escrito y en la oficina de la Coordinación Deportiva, detallando en forma clara y concisa los argumentos de defensa que se crean tener.
- Asentar en la misma: Nombre, Equipo. Categoría, Liga, Dirección y Teléfonos de la persona que fundamenta la apelación.