REGLAMENTO DE JUEGO
Categoría AMATEUR LEAGUE

Índice.

Contenido

Índice..... 1
Regla 1. El terreno de juego..... 2
Regla 2. El balón..... 2
Regla 3. El numero de jugadores y sustituciones..... 3
Regla 4. Los uniformes de los jugadores..... 4
Regla 5. El arbitro 5
Regla 6. El auxiliar de cancha (cuando sea aplicado)..... 6
Regla 7. Duración del partido..... 7
Regla 8. El saque de salida. 8
Regla 9. El balón en juego o fuera de juego. 8
Regla 10. El gol marcado..... 9
Regla 11. Tiros libres..... 10
Regla 12. Faltas e incorreciones..... 11
Regla 13. El tiro penal. 13
Regla 14. Tiro de castigo por faltas acumuladas. 15
Regla 15. El saque de banda saque de meta y saque de esquina. 16
Regla 16. Reprogramación o cancelaciones. 18
Regla 17. Partidos por default. 18
Regla 18. Etapas finales..... 18

Regla 1. El terreno de juego

- Dimensiones del Campo

El campo de juego será un rectángulo de 50m de longitud y 30m de ancho. Con una contracancha de 75cm.

- Modo de Marcado

El campo de juego se marcará con líneas visibles de un ancho de 10cm. Las más largas se llaman líneas de banda y las más cortas líneas de meta. El centro del campo está marcado por un punto, alrededor del cual tiene una circunferencia de 7m de diámetro.

- Superficie de Juego

Es Pasto sintético aprobado por FIFA con una altura de 40mm, 10mm de arena sílica y 15mm de caucho.

- El área Penal

En cada extremidad del terreno y a 7m de distancia de cada poste del marco, se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, las cuales se extenderán por el interior del terreno en una longitud de 7m y se unirán en sus extremos por otra paralela a la línea de meta. La superficie comprendida entre estas líneas y la de meta se llamará área de tiro penal. Sobre la línea paralela a la portería a la distancia de 7m y en su centro se marca el punto del tiro penal.

- El Área de Esquina

Son 4 arcos de circunferencia en la parte interior del terreno con radio de 50cm.

- Las Porterías

En el centro de cada línea de meta se colocarán las porterías, que están formadas por dos postes verticales más un travesaño de 12cm de diámetro, equidistantes del tiro de esquina, separados 5.00 metros entre sí (medida interior y unidos en sus extremos por un travesaño horizontal cuyo borde inferior estará a 2.20 metros del suelo).
Las redes van enganchadas a los postes, al travesaño y al suelo por detrás de los marcos; bien sujetas y colocadas de manera que no estorben al guardameta.

Regla 2. El balón

- Especificaciones

El balón será esférico del #4 (circunferencia entre 63 y 65cm; peso entre 345 y 325gr y presión de inflado de 8 a 10 libras); su cubierta debe ser de cuero u otro material aprobado. En su confección, no se empleará ningún material que pueda constituir en peligro para los jugadores.

Cada equipo debe PRESENTAR UN BALON COMO MÍNIMO antes del inicio del partido.

- Cambio de Balón.

El balón puede ser cambiado durante el partido sin la autorización del árbitro siempre y cuando esté en buenas condiciones y sirva para agilizar el juego.

- Desperfecto.

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

El equipo que no cumpla con esa disposición recibirá de castigo un tiro penal antes del inicio del encuentro.

Regla 3. El número de jugadores y sustituciones.

- Equipos

El partido será jugado por dos equipos compuestos por no más de 7 jugadores de los cuales uno jugará como guardameta y no menos de 5 (4 y 1 portero).

- Registro de Jugadores

Los equipos estarán integrados por un mínimo de 10 y un máximo de 18 jugadores

No podrán registrar a ningún jugador de los denominados “talachas”

Para todos los torneos, los equipos deberán presentar su lista de jugadores antes de la Jornada 1.
Se les otorgara una cuenta por capitán para llenar sus registros en la página web www.lacueva.com.mx
Una vez establecido el registro original y permitido hasta la jornada 1, se establecerá un periodo de altas y bajas hasta la jornada 4, sin costo por jugador. Después de esa fecha SOLO PODRAN PARTICIPAR LOS JUGADORES INSCRITOS.

Se establecerá un periodo de altas y bajas al finalizar cada torneo libre de arancel.
Todas las personas presentes en la banca estarán bajo jurisdicción y control del árbitro.

- Credenciales

Posterior al cierre de registros Los equipos recibirán sus credenciales y solo podrán participar aquellos que las porten y presenten a los árbitros antes del inicio del juego.

En caso de olvido o extravío, el capitán puede solicitar un nuevo juego en la administración con un costo de $100.00 por credencial.

En caso de olvido de credencial, el jugador podrá acreditarse con su INE, licencia de manejo o pasaporte cubriendo el pago de una credencial provisional por un solo partido con un costo de $50.00

- Cédula Arbitral u Hoja de Alineación

Antes del inicio del partido, la administración entregará al cuerpo arbitral la hoja de alineación con los nombres y números de sus jugadores, y del personal técnico. Ninguna otra persona podrá estar en la banca del equipo. El personal técnico permitido en cada equipo será de UN elemento (un entrenador o director técnico).

Al finalizar el partido, la cedula deberá estar firmada por los dos capitanes. En caso de que no sea

así, el capitán del equipo recibirá una amonestación en la cedula, siendo el árbitro quien haga la anotación pertinente.

- Mínimo de Jugadores en la Cancha

Cuando en el desarrollo del partido, un equipo, por la circunstancia que sea, incluidas las expulsiones, quedara con 5 jugadores sobre el terreno de juego (es decir solo puede haber DOS expulsados), el árbitro dará por finalizado dicho partido, quedando como resultado, el que esté al momento de dicha situación.

- Sustituciones

Una vez comenzado el juego el número de sustituciones es ilimitado, siempre que se realicen de forma reglamentaria. Un jugador sustituido puede volver al juego cuantas veces se considere, SIEMPRE Y CUANDO ESTE NO ESTE AMONESTADO.
Cualquiera de los otros jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta, siempre que el árbitro haya sido previamente informado y que el cambio sea efectuado durante una detención del juego.
Cuando un guardameta o cualquier otro jugador tengan que ser reemplazado por un sustituto deben observarse las condiciones siguientes:

A. El sustituto no puede entrar al terreno del juego hasta que el jugador, al cual esta reemplazado, lo haya abandonado por su zona de banca.
B. Deberá entrar en el terreno de juego por la línea de medio campo, salvo para el guardameta.
C. Un sustituto queda sometido a la autoridad y jurisdicción del árbitro, sea llamado o no para participar en el juego.
D. La sustitución se completa cuando el relevo entra al terreno de juego, momento en el cual se convierte en jugador, mientras que el jugador reemplazado deja de serlo.

- Sanción

El juego no se interrumpirá por una infracción del párrafo de los jugadores infractores. Serán sancionados inmediatamente después de que el balón este fuera de juego.

Por cualquier otra infracción de esta regla, el jugador infractor debe ser amonestado, y si el árbitro detuviese el juego para hacer la amonestación, debe ser reanudado por medio de un tiro indirecto que efectuará un jugador del equipo oponente desde el lugar donde el balón se encontraba en el momento en que el juego fue detenido.

Regla 4. Los uniformes de los jugadores.

Los equipos deberán cumplir con los siguientes requisitos a más tardar en la fecha 4.
En caso de no cumplir con dicha disposición perderá el partido sin importar el resultado en cancha.

- Calzado

No está permitido el uso de Tacos. Solo se permiten tenis de suela plana, multi-tachón.

- Uniforme de los Jugadores de Campo

El equipo básico obligatorio de un jugador comprende los siguientes artículos separados entre sí (un jersey con mangas, short, medias que deberán cubrir las espinilleras completamente, espinilleras y calzado) debiendo todos los jugadores de campo portar los uniformes IDENTICOS y CON NUMERO en cada una de sus prendas. El jersey podrá estar fuera del short durante el juego.

Las espinilleras deberán estar hechas de un material apropiado (goma, poliuretano o sustancia similar) debiendo procurar un grado razonable de protección.

En caso de que los equipos no presenten sus uniformes debidamente, será obligatorio el uso de casacas que serán suministradas por la administración de La Cueva y con un costo por su uso de $150.00 el juego. Si los dos equipos no cumplieran el requisito, la cifra se reparte entre los dos equipos, pero solo uno podrá usar las casacas.

- Uniforme del Portero

El Portero deberá usar suéter, short o pantalón deportivo con colores que lo distinga de los otros jugadores y del árbitro. Podrá emplear rodilleras, coderas guantes y espinilleras, estas dos últimas son obligatorias, siempre que no representen un peligro para los demás jugadores o para el mismo. Cualquier jugador que sustituya al portero podrá usar un suéter sin número, a menos que fuera un portero designado con su propio número.

- Objetos Peligrosos

Ningún jugador podrá portar objetos peligrosos para los demás jugadores o para el mismo. Si el árbitro juzga que lleva objetos peligrosos le pedirá que se los quite; si el jugador no accede, no podrá tomar parte en el juego. No se permitirán férulas, espinilleras mecánicas fabricadas de materiales duros que contengan yeso o aplicaciones metálicas.

- Reingreso al Juego

El jugador que haya violado la regla anterior no podrá tomar parte del juego hasta que se retire lo objetos peligrosos y el árbitro o auxiliar se asegure de su cumplimiento.

- Sanción

El árbitro excluirá del campo de juego a cualquier jugador que quebrante esta regla con la finalidad de que ponga en orden su equipo o alguna pieza faltante del mismo.

El juego deberá suspenderse inmediatamente por una infracción de esta regla. Cualquier jugador que sea excluido para que ponga en orden su equipo, o para que lo complete, solo podrá volver al campo de juego después de haberse presentado al árbitro o auxiliar, quien tendrá que cerciorarse personalmente de que el equipo de dicho jugador esté en orden.

Regla 5. El arbitro

- El Árbitro

Un árbitro deberá ser designado para dirigir cada partido. Su competencia y el ejercicio de sus poderes, otorgados por las Reglas de juego, empiezan en el momento en que entra al terreno de juego.

- Facultades del Árbitro

Su facultad de sancionar se extenderá a las infracciones cometidas durante una suspensión temporal del juego y cuando el balón esté fuera del juego.

- El Árbitro

  - Hará cumplir las reglas de juego
  - Se asegurará de que los balones utilizados cumplan con la regla # 2
  - Se asegurará de que el uniforme de los jugadores cumpla la Regla # 4.
  - No permitirá que nadie, fuera de los jugadores, penetre al terreno de juego sin su autorización.
  - 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 reanudará inmediatamente el partido. Si un jugador se lesiona levemente, no se detendrá el juego 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.
  - Expulsará del terreno de juego y mostrará la tarjeta roja a todo jugador que, en su opinión, sea culpable de conducta violenta, de juego brusco grave, de utilizar un lenguaje soez o injurioso, o si persiste en observar una conducta incorrecta después de haber recibido una amonestación.
  - Tendrá poder discrecional para parar el juego cuando se cometan infracciones de las reglas, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando lo estime necesario a causa de los elementos, de la intervención de los espectadores o por otros motivos. En tales casos, hará llegar un informe detallado de los hechos a la administración organismo competente, en forma y plazo no mayor a 24hrs.

- Decisiones del árbitro

Las decisiones del árbitro sobre hechos en relación con el juego son definitivas.
El árbitro podrá modificar su decisión únicamente si se da cuenta de que es incorrecta o, si lo juzga necesario, conforme a una indicación por parte de un árbitro asistente, siempre que no haya reanudado el juego o el partido haya finalizado.

- Sanciones al Árbitro

La polémica siempre existirá, en caso de considerar excesiva la manera de sancionar, todos los equipos tienen el derecho de solicitar la sanción del árbitro. Esta procederá siempre y cuando se considere viable. El plazo para presentar una inconformidad es de 48hrs máximo.

Regla 6. El auxiliar de cancha (cuando sea aplicado)

- Funciones

Son funciones específicas del Auxiliar de Cancha.

- Controlar las sustituciones de jugadores que a lo largo del partido puedan producirse de acuerdo con lo establecido.
- Poner en conocimiento del árbitro las incidencias o incumplimientos.
- 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.
- Colaborar con el árbitro en la redacción del Acta de encuentro, cuidando que queden reseñadas cuantas incidencias se hayan observado.
- Llevar a cabo todas aquellas funciones que le pudieran ser encomendadas o delegadas por el árbitro y que no sean de su exclusiva competencia.
- Tomará nota de las incidencias, ejercerá la función de cronometrador y cuidará de que el partido tenga la duración reglamentaria o convenida.
- Tendrá poder discrecional para detener el juego cuando se comentan infracciones a las reglas, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando lo estime necesario a causa de los elementos de la intervención de los espectadores o por otros motivos. En tales casos, hará llegar un informe detallado de los hechos a la administración en forma y plazo no mayor a 24hrs.

Regla 7. Duración del partido.

- Periodo de Juego

La duración de un partido comprenderá dos tiempos de 22 minutos cada uno, quedará entendido:

- El primer silbatazo se dará por parte del árbitro o de la administración y comenzará a correr 5 minutos antes de la Hora señalada, es decir, se otorgan 5 minutos DE TOLERANCIA PARA QUE LOS EQUIPOS ESTEN LISTOS.
- El descanso entre los dos tiempos será de 5 minutos.
- Los tiempos de juego y de descanso podrán ser de menor tiempo dependiendo la liga, categoría y rama.
- Los tiempos de juego y descanso deberán estipularse en el Reglamento de Competencia correspondiente

- Tiempo de tolerancia para completar un equipo:

Los “diez minutos” corren cuando se da el silbatazo inicial y aplica Solo cuando NO CUMPLE CON EL NUMERO MINIMO DE JUGADORES (5)

- Quedará a criterio de los capitanes:

  - jugar 2 tiempos de 16 minutos con descanso
  - jugar 1 tiempo de 12 y otro de 22 con descanso
  - jugar 2 tiempos de 16 minutos sin descanso

- Los equipos tienen hasta el medio tiempo para completarse

En caso de que un jugador llegue después del medio tiempo quedará habilitado para jugar (entrar de cambio) pero el número de integrantes será el mismo que termino el primer periodo.

Regla 8. El saque de salida.

- Saque Inicial de Juego

El juego comenzará con un saque desde la marca central de la media cancha y se llevará a cabo al inicio de cada período y después de cada anotación.
La elección de campos y del saque de comienzo se sorteará con una moneda o a elección libre entre capitanes. El bando favorecido tendrá el derecho de escoger el lado de la cancha o el saque; el equipo rival se limitará a lo contrario.
A una señal del árbitro, el balón entrará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia delante. Todos los jugadores deberán estar situados en su propio campo. Ningún oponente podrá introducirse al círculo central antes de que el saque haya sido ejecutado. El jugador que ejecuta el saque de salida no podrá jugar de nuevo el balón antes de que este haya sido jugado o tocado por otro jugador.
Puede anotarse un tanto directamente de un saque de salida.

- Saque de Salida Después de una Anotación

El juego se reanudará de la misma forma antes indicada, haciendo el saque de salida, un jugador del bando contrario al que le fue marcado el tanto.

- Saque de Salida en cada período

Los equipos cambiarán de campo al término del primer período y el saque de salida lo efectuará un jugador del bando contrario que hizo el saque de comienzo.

- Sanción

En caso de infracción de esta regla, se repetirá el saque de salida, excepto si el jugador que hizo el saque volvió a jugar el balón antes de haber sido tocado o jugado por otro jugador, en este caso, se concederá al bando adversario un tiro libre indirecto en el sitio en que cometió la falta.

- Después de las interrupciones temporales.

Para reanudar el partido después de una interrupción temporal provocada por una causa no indicada en alguna de las reglas, siempre que el balón no haya salido del campo, el árbitro dejará caer el balón a tierra en el punto más cercano al sitio donde se encontraba cuando el partido fue detenido y se considerará en juego desde el momento en el que el balón haya tocado el suelo. Ningún jugador podrá jugar el balón antes de que este haya tocado el suelo. Si esta última disposición no fuese respetada, el árbitro repetirá el balón a tierra.

Regla 9. El balón en juego o fuera de juego.

- Balón en Juego.

El balón está en juego una vez que se realiza el saque inicial o se reinicia el juego, incluso en los casos siguientes:

- Si vuelve al juego de rebote del travesaño o de los postes de los marcos.
- Si vuelve al juego después de haber tocado al árbitro.
- Mientras que no se adopte una decisión sobre la supuesta infracción de las reglas del juego.

- Balón fuera de Juego.

Se considera el balón fuera de juego, ya sea por anotación, lesiones o cualquiera de los siguientes casos:

- Cuando ha traspasado completamente una línea de banda de meta ya sea por tierra o por aire.
- Cuando el juego ha sido detenido por el árbitro.
- Cuando el balón estalle o se desinfle. En este caso los árbitros darán un balón a tierra en el sitio donde estallo o se desinflo, a excepción de saques iniciales, del portero, de esquina, tiro libre, tiro de castigo tiro de penal, en cuyo caso se reanudarán conforme a la regla correspondiente.

Regla 10. El gol marcado.

- Tanto concedido (Gol)

Salvo las excepciones previstas en estas reglas, se ganará un tanto cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del larguero, sin que haya sido llevado, lanzado o intencionalmente golpeado con la mano o el brazo por cualquier jugador del equipo atacante.

- Tanto no concedido (no gol)

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

- Equipo Ganador

El equipo que haya marcado el mayor número de tantos ganará el partido. Si no se hubiese marcado ningún tanto o si ambos han logrado igual número de ellos, el partido se considera empatado. De acuerdo con el reglamento de Competencia de cada Liga, categoría y rama podrán ejecutarse tiros de castigo (penal) para definir un ganador.

- Reglamentos de Competición

Si el reglamento de la competición establece que debe haber un equipo ganador después de un partido o en una eliminatoria que finalice en empate se permiten solamente los siguientes procedimientos:

- 1 Tiempo suplementario de 10min
- 3 Tiros desde el punto penal por equipo. Mas muerte súbita

Regla 11. Tiros libres.

Los tiros libres se clasifican en 2 categorías: el tiro libre directo (del cual se puede meter gol directamente) 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 un jugador distinto de aquel que efectuó el tiro).

Cuando un jugador lanza un tiro libre directo desde el interior de su propia área penal, todos los jugadores del equipo contrario deberán quedarse fuera del área penal hasta que la bola haya sido lanzada fuera del área. El balón queda en juego inmediatamente después de haber recorrido una distancia igual a su circunferencia y haber sido lanzado más allá del área penal. El guardameta no podrá recibir el balón en sus manos con objeto de lanzarlo al juego. Si el balón no es tirado directamente a juego más allá del área penal, el tiro deberá ser repetido.
Si un jugador lanza un tiro directo o indirecto fuera de su propia área penal todos los jugadores del equipo contrario deben estar a una distancia de al menos 7m del balón hasta que esté en juego.

- Salvo si ellos se encuentran colocados sobre la propia línea de meta y entre los postes del marco. El balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento.

Si un jugador del equipo contrario penetra en el área penal o se acerca a menos de 7m del balón, en cualquiera de los casos, antes de que el tiro libre se haya ejecutado, el árbitro deberá retrasar el tiro hasta que se cumpla con la Regla.
El balón debe estar detenido en el momento de ejecutar el tiro libre y el jugador que lo efectué, no podrá volver a jugar el balón antes de que haya sido tocado o jugado por otro jugador.
El lugar donde se debe ejecutar un tiro libre es:

- Todo tiro libre concedido al equipo defensor dentro de su propia área penal podrá ser ejecutado desde cualquier lugar del área de meta.
- Todo tiro libre indirecto concedido al equipo atacante dentro del área penal, paralela a la línea de meta más cercana al sitio donde se cometió falta.

- Sanción

Si un 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 directo en el sitio donde se

cometió la falta, a menos que la infracción haya sido cometida por un jugador en el área de meta contraria, en este caso, el tiro libre será ejecutado desde cualquier lugar del área penal.

Regla 12. Faltas e incorreciones.

Las faltas e incorrecciones se sancionarán de la siguiente manera:

- Tiro Libre Directo

Se concederá un tiro libre 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 de una fuerza excesiva:

1. Dar a 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 cuatro infracciones:

1. Hacer una entrada a un contrario para ganar la posesión del balón tocándole antes que al balón
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)

- Tiro Penal

Se concederá a 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.

- 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 otro jugador lo haya tocado.
- Toca el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.
- Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.

- Sanción

Si se comete cualquiera de estas infracciones se otorgará un tiro libre indirecto en el punto de doble penal del equipo infractor.
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 amonestarle o expulsarle.

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

- Sanciones Disciplinarias

Solo se mostrarán tarjetas amarillas o rojas a los jugadores sustitutos o sustituidos:
El árbitro tiene la autoridad para tomar medidas disciplinarias, a partir del momento en que entra en el terreno de juego y hasta que lo abandona después del silbatazo final.

- Infracciones Sancionables con una Amonestación

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

1. Ser culpable de conducta antideportiva
2. Desaprobar con palabras o acciones
3. Infringir persistentemente las Reglas de Juego
4. Retardar la reanudación del juego
5. No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, saque de banda o tiro libre

- Un jugador sustituto o sustituido será amonestado y recibirá la tarjeta amarilla si comete una de las tres infracciones:

1. Ser culpable de conducta antideportiva
2. Desaprobar con palabras o acciones
3. Retardar la reanudación del juego

- Infracciones Sancionables con una Expulsión

Un jugador sustituto o sustituido será expulsado y recibirá la tarjeta roja si comete una de las siguientes siete infracciones (en paréntesis se presentan los juegos de suspensión):

1. Ser culpable del juego brusco grave. (2)
2. Ser culpable de conducta violenta. (2)
3. Escupir a un adversario o a cualquier otra persona. (3)
4. Impedir con mano intencionada un gol o malograr a una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal). (1)
5. Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con tiro libre o penal. (1)
6. Emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera y obscena. (1)
7. Recibir una segunda amonestación en el tiempo del partido. (1)
8. Insultos al Cuerpo arbitral y/o administración (5)
9. Ocasionar una campal (muerte deportiva)
10. Agresión al Cuerpo arbitral y/o administración (muerte deportiva)

El jugador sustituto o sustituido y que ha recibido la tarjeta roja deberá abandonar los alrededores del terreno de juego y el área técnica.

Regla 13. El tiro penal.

- Tiro Penal

Se concederá un tiro penal contra el equipo que comete una de las 10 infracciones dentro de su propia área penal mientras el balón este en juego.
Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.
Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal al final de cada tiempo o al final de los periodos del tiempo suplementario.

Posición del balón y los jugadores:

El balón:

- Se colocará en el punto penal.

El ejecutor del tiro penal:

- Deberá ser debidamente identificado.

El guardameta defensor:

- Deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta hasta que el balón este en juego.
- Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, estarán ubicados: En el terreno de juego
- Fuera del área penal
- Detrás del punto penal
- A un mínimo de 7m del punto penal.

El Árbitro:

- No dará la señal de ejecutar el tiro penal hasta que todos los jugadores se encuentran ubicados en una posición conforme a la regla.
- Decidirá cuándo se ha consumado un tiro penal

Procedimiento:

- El ejecutor del tiro penal jugara el balón hacia delante con el pie.
- No podrá volver a jugar el balón hasta que el esférico no haya tocado a otro jugador.
- El balón estará en juego en el momento en el que es jugado con el pie y se pone en movimiento.

Cuando se ejecuta un tiro penal durante el curso normal o cuando el periodo de juego sea prolongado en el primer tiempo o al final del tiempo reglamentario con objeto de lanzar o volver a lanzar un tiro penal, se concederá si, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño:

El balón toca uno o ambos postes o el travesaño o al guardameta:

- Contravenciones/ sanciones. Si el árbitro da la señal de ejecutar el tiro penal antes de que el balón este en juego, ocurre una de las siguientes situaciones:

El ejecutor del tiro infringe las reglas de juego:

- El árbitro permitirá que continuase la jugada
- Si el balón entra en la meta se repetirá el tiro
- Si el balón no entra en la meta el árbitro interrumpirá el juego y reanudada el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, a ejecutarse desde el lugar donde se cometió la infracción

El guardameta infringe las reglas de juego:

- El árbitro permitirá que continuase la jugada
- Si el balón entra en la meta se concederá un gol
- Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro

Un compañero del ejecutor del tiro infringe las reglas de juego:

- El árbitro permitirá que continuase la jugada
- Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro
- Si el balón no entra en la meta, el árbitro interrumpirá el juego y reanudara el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, a ejecutarse desde el lugar donde se cometió la infracción.

Un compañero del guardameta infringe las reglas de juego: ⚽ El árbitro permitirá que continuase la jugada

- Si el balón entra en la meta, se concederá un gol
- 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 (excepto con sus manos) antes de que el esférico haya tocado a otro jugador.

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzara desde el lugar donde se cometió la infracción.

El ejecutor toca intencionalmente el balón con las manos antes de que el esférico haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzara desde el lugar donde se cometió la infracción.
- El balón toca cualquier otro objeto en el momento en el que se mueve hacia delante:
- Se repetirá el tiro.

El balón rebota hacia el terreno de juego en el guardameta, el travesaño o los postes, y toca luego cualquier otro objeto:

- El árbitro detendrá el juego
- El juego se reanudada con balón a tierra que se lanzara desde el lugar donde toco el objeto.

- DESEMPATE:

  - Si el partido termina empatado, cada equipo se reparte un punto.

Regla 14. Tiro de castigo por faltas acumuladas.

- Tiro de Castigo por faltas acumulativas (penal)

Cuando un equipo acumula 6 faltas antes de finalizar el partido será sancionado con un penal de castigo por faltas acumulativas y así sucesivamente cada 3 faltas siguientes.

Las faltas NO SE BORRAN sin importar si es Segundo periodo, o tiempos extras.

Serán consideradas como faltas acumulativas, solo las 10 faltas enlistadas en la Regla 12 sancionables.

Cuando ocurra la quinta falta acumulativa de un equipo, el árbitro indicara al equipo infractor esta circunstancia mediante un aviso verbal, suficientemente claro.

Cuando la sexta falta es dentro del área se sancionará el penal de la falta más el penal de castigo, es decir, doble penal. En este caso ambos equipos deberán permanecer a la altura del Medio Campo y solo podrán participar en caso de que se haya fallado el segundo 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 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 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 15. El saque de banda saque de meta y saque de esquina.

El saque de banda es una forma de reanudar el juego.

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

El jugador tiene 5 segundos para reanudar el juego, de lo contrario la posesión del balón cambiara al equipo contrario.

Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de banda ya sea por tierra o por aire, será puesto nuevamente en juego lanzándola al campo en cualquier dirección, desde el punto por el que franqueo la línea, por un jugador del equipo contrario del que toco el balón el último lugar.

El jugador que hace el saque, en el momento de lanzar el balón, deberá estar frente al campo de juego y al momento del lanzamiento deberá estar detrás de la línea de banda. Deberá lanzar el balón por detrás, por encima de la cabeza y servirse para ello de las dos manos, sin despejar los pies del suelo al momento de la ejecución.
Todos los adversarios deberán permanecer a una distancia que no sea inferior a 2 metros del lugar en que se ejecutan.
El balón estará en juego tan pronto haya entrado en el terreno de juego

Estará en juego el balón tan pronto como haya penetrado en el campo de juego, pero no podrá ser vuelto a jugar por el jugador que hizo el saque hasta que otro jugador lo haya tocado o jugado.

El portero, no puede tomar el balón con las manos después de un saque de banda de su equipo.

- Sanción:

Si el saque de banda no ha sido llevado a cabo regularmente, será efectuado de nuevo por un jugador del equipo contrario.
Si el jugador que hizo el saque vuelve a jugar el balón antes de que este haya sido tocado o jugado por otro, se concederá un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, en el sitio en el que se cometió la falta, sujeto a las condiciones predominantes impuestas por la Regla 11.

- Saque de Meta:

  - Cuando el balón cruce completamente la línea de meta, excluida la parte comprendida entre los postes del marco, ya sea por tierra o por aire habiendo sido jugado en ultimo termino por un jugador del equipo atacante.
  - El saque de meta deberá ser ejecutado OBLIGADAMENTE por el portero con las manos o los pies en cualquier parte del área penal. El balón deberá salir del área penal para estar en juego. 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 tiro libre indirecto en el punto penal.
  - No podrá ganarse un tanto directamente de un saque de meta.
  - Los jugadores del equipo contrario, al portero que va a ejecutar el saque de meta, deberán permanecer fuera del área penal a 3 metros de distancia hasta que el balón haya sido lanzado más allá de esta área.

- Sanción:

  - El balón no deberá alcanzar el área penal contraria sin ser tocado por ningún otro jugador dentro del campo.
  - En caso de cometer esta infracción se otorgará la posesión del balón al equipo contrario mediante un tiro libre indirecto en el punto penal.

- Saque de Esquina:

Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de meta, excluida la parte comprendida entre los postes del marco, ya sea por tierra o por aire, habiendo sido jugado en última instancia por un jugador del equipo defensor.

El saque de esquina será lanzado por un jugador del equipo atacante; todo el balón debe ser colocado en el interior del cuarto de círculo correspondiente a la esquina más cercana al sitio por donde salió el balón y, es de este lugar donde será lanzado el balón.

Podrá ganarse un tanto directamente de un saque de esquina.

Los jugadores del equipo contrario al que se ejecuta un saque de esquina no podrán colocarse a una distancia menor de 7 metros del balón antes de que se ponga en juego, es decir, en el momento en el que el balón sea pateado y se pone en movimiento y el jugador que ha hecho el saque no podrá jugar de nuevo el balón sino después de que este haya sido tocado o jugado por otro jugador.

- Sanción:

Si el jugador que lanza el tiro juega el balón por segunda vez antes de que hubiera sido tocado o jugado por otro jugador el árbitro concederá el equipo contrario un tiro libre indirecto que se ejecutará desde el lugar donde se cometiera la infracción, sujeto a las condiciones predominantes en la Regla 11.

Por cualquier otra infracción se repetirá el saque.

El tiempo máximo para la ejecución será de 5 segundos, en caso contrario el balón pasará a posesión del equipo contrario debiéndose poner en juego con saque de meta.

Regla 16. Reprogramación o cancelaciones.

La Cueva no cancela ni reprograma los partidos a menos que Alguna Situación climatológica o un suceso extraordinario lo justifique. En ese caso, el juego se reprogramará al fin de la última jornada regular o de manera anticipada con previo acuerdo ente capitanes y realizando un pago por $200.00 en base a la disponibilidad de la cancha.
El rol de juegos se publicará en la web por toda la temporada completa. Los equipos no podrán cancelar los partidos.

Regla 17. Partidos por default.

Los equipos hacen el compromiso de asistir a todos sus partidos. En caso de faltar a uno de ellos, deberá cubrir su arbitraje y el del equipo contrario, en un máximo de 24 hrs posteriores al juego. En caso de no cubrirlo, perderá uno de sus beneficios de franquicia. Si reincide será dado de baja de las Ligas de la Cueva.

Mayores detalles al publicar lo referente a LAS FRANQUICIAS.

Antes del inicio de la jornada 3 cada equipo deberá cubrir dos cuotas del arbitraje, el cual será utilizado de fondo para así evitar el atraso en pagos de arbitraje, de no ser cubierto esa cuota al ser utilizada en un partido por default, no será programado nuevamente hasta realizar el pago correspondiente.

Regla 18. Etapas finales.

En las etapas finales ya sean:

- Cuartos de final
- Semifinales
- Final

Se deberá pagar por adelantado la cuota del arbitraje correspondiente. Ambos equipos deberán llegar a estas etapas sin cuotas de adeudos ya sea por arbitrajes (forfait) inscripción, contar con uniformes completos y registros con credenciales correctamente, de no ser así el equipo perderá en le mesa automáticamente su partido.