

REGLAMENTO DE JUEGO

Índice

- Regla 1.** El Balón
- Regla 2.** Número de Jugadores y Sustituciones
- Regla 3.** Equipamiento de los Jugadores
- Regla 4.** Los Árbitros
- Regla 5.** El Auxiliar del Árbitro
- Regla 6.** La Duración del Partido
- Regla 7.** El Inicio y Reanudaciones
- Regla 8.** El Balón en Juego o Fuera de Juego
- Regla 9.** El Gol
- Regla 10.** Faltas e Incorrecciones
- Regla 11.** Tiros Libres
- Regla 12.** Tiro Penal
- Regla 13.** Tiro de Castigo (Doble Penal)
- Regla 14.** Barridas
- Regla 15.** Fianza
- Regla 16.** Pago por Partido
- Regla 17.** Alineaciones Indebidas
- Regla 18.** Porra
- Regla 19.** De la Cancha y el Complejo

--- Señalamientos Oficiales

Regla 1. EL BALÓN

- 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 en 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 del inflado será de 8 a 10 libras.

- Cambio de Balón

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

- Desperfecto

Si durante el transcurso del juego el balón sufriera algún desperfecto que impidiera seguir jugando, el árbitro suspenderá el partido y lo reanudará conforme a la Regla con un balón adecuado. Futbolíssimo no se hace responsable por balones pinchados, volados o dañados durante el encuentro.

- Tolerancia

La tolerancia para presentar su balón será antes de comenzar el segundo tiempo; de no cumplir con esta regla, el equipo infractor perderá el encuentro en la mesa (0-5).

- Renta

Para Rentar un balón, el procedimiento se realizará en la oficina con un costo de \$50.00 pesos e identificación oficial del responsable. Terminando el encuentro, el balón se deberá regresar en las mismas condiciones que al principio de la renta, en caso de que el balón se ponche, vuele o se pierda se deberá pagar la cantidad de \$350.00 pesos, una vez liquidada la deuda, la identificación se devolverá.

Regla 2. NÚMERO DE JUGADORES Y SUSTITUCIONES

- Equipos

El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por no más de 5 jugadores de los cuales uno jugará como guardameta.

Cada equipo se compone de un máximo de 12 jugadores y un mínimo de 5 jugadores

No será permitido el comienzo de un partido cuando algunos o ambos equipos se presenten con menos de 4 jugadores.

Si un equipo, por lesión o expulsión de alguno de sus jugadores quedase reducido a 3 jugadores en el terreno de juego, se dará por terminado el encuentro determinando como perdedor al que motivó la suspensión.

- **Hoja de Alineación**

5 minutos antes del inicio del partido, los equipos presentarán su hoja de alineación con los nombres completos de los jugadores y número que portarán en su playera, además del personal técnico (Máximo 1 Persona). Todas las personas presentes en la banca estarán bajo jurisdicción y control del árbitro. Ninguna otra persona podrá estar en la banca del equipo.

A uno de los jugadores le será confinada 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 esta sea necesaria y siempre en forma cortés. Ningún otro jugador puede dirigirse al árbitro o al auxiliar de cancha.

- **Sustituciones**

Una vez iniciado el encuentro, el número de sustituciones será ilimitado, siempre que se realicen de formas reglamentarias. Los jugadores sustituidos pueden volver al juego cuantas veces se considere conveniente. Para realizar el cambio, no se detendrá el partido.

Cualquiera de los otros jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta, siempre que el árbitro haya sido previamente informado y sea efectuado durante una detención del juego.

Cuando un guardameta o cualquier otro jugador tengan que ser reemplazados por un sustituto deben observarse las condiciones siguientes:

- a) El sustituto no puede entrar al terreno de juego hasta que el jugador, al cual esta reemplazado, lo haya abandonado por su zona de banca, en el entendido que tanto el jugador que sale como el que entra no podrán jugar el balón hasta que el cambio sea concretado.
- b) Un sustituto queda sometido a la autoridad y jurisdicción del árbitro, sea llamado o no para participar en el juego.

- c) 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

Por infracción a 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 saque de banda que efectuará un jugador del equipo oponente al del infractor, desde el lugar donde el balón se encontraba en el momento en que el juego fue detenido.

Regla 3. EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

- Uniforme de los Jugadores

El equipo básico obligatorio de un jugador comprende los siguientes artículos separados entre sí (una playera con mangas, short, medias que deberán cubrir las espinilleras completamente, espinilleras y calzado multitaquito) debiendo todos los jugadores de campo portar los mismos colores idénticos en cada una de sus prendas. La playera deberá estar dentro del short durante todo el juego.

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

Los jugadores deberán portar un número vulcanizado o impreso en la espalda de su playera, que deberá tener de 12 a 40 cm de altura, no siendo permitida la repetición de números en el mismo equipo, ni el intercambio de playeras entre los jugadores de un mismo equipo.

- Uniforme del Portero

El Portero deberá usar suéter, short o pantalón deportivo. El portero deberá emplear colores que lo distingan 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 él 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 él mismo. Si el árbitro juzga que lleva objetos peligrosos le pedirá que se los quite, les ponga cinta o porte muñequera. No se permitirán aretes, cadenas, relojes, férulas, espinilleras mecánicas fabricadas de materiales duros que contengan yeso o aplicaciones metálicas, pulseras de cualquier material, paliacates o gorras por mencionar algunas.

- Sanción y Reingreso al Juego

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 y no podrá tomar parte del juego hasta que se retire los objetos peligrosos y el árbitro o auxiliar se asegure de su cumplimiento

Regla 4. EL ÁRBITRO

- La autoridad del árbitro.

Cada partido será controlado por dos árbitros, quienes tendrán la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego en el partido. Uno de ellos será el Principal y el otro Auxiliar para el que han sido nombrados.

- Poderes y deberes

- a) Hará cumplir las Reglas de Juego.
- b) Su facultad de sancionar se extenderá a las infracciones cometidas durante una suspensión temporal de juego y cuando el balón está fuera de juego.
- c) Controlará el partido en cooperación con su árbitro auxiliar, siempre que el caso lo requiera.
- d) Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 1.
- e) Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla 3.
- f) Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido cuando lo juzgue oportuno, en caso de que se contravengan las Reglas de Juego.
- g) Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido por cualquier tipo de interferencia externa.
- h) 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.
- i) Permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera del juego si juzga que un jugador está lesionado.
- j) Se asegurará de que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego. El jugador sólo podrá reingresar tras la señal del árbitro, o su auxiliar quienes se cerciorarán de que la herida haya dejado de sangrar y no esté manchado su uniforme.
- k) Permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento.
- l) Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometen infracciones merecedoras de amonestación o expulsión. No está obligado a tomar medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo apenas se detenga el juego.



FUTBOLISSIMO
F.L.C. LA CANCHITA

- m) Tomará medidas contra los funcionarios oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores.
 - n) Actuará conforme a las indicaciones de su auxiliar en relación con incidentes que no ha podido observar.
 - o) No permitirá que personas no autorizadas entren en el terreno de juego.
 - p) Reanudará el juego tras una interrupción con una señal de voz o con el silbato.
 - q) Remitirá a las autoridades competentes un informe del partido, con datos sobre todas las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores o funcionarios oficiales de los equipos y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido.
- Decisiones del árbitro
 - a) Las decisiones del árbitro sobre hechos en relación con el juego son definitivas.
 - b) 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 del auxiliar, siempre que no haya reanudado el juego o el partido haya finalizado.

Regla 5. EL ÁRBITRO AUXILIAR DE MESA

- Funciones

Son funciones específicas del Auxiliar de Cancha.

- a) Llevará el control del tiempo efectivo de juego en conjunto con el árbitro central. Ejercerá la función de cronometrador y cuidará de que el partido tenga la duración reglamentaria o convenida, añadiendo las pérdidas de tiempo motivadas únicamente por accidentes o lesiones en el transcurso del juego.
- b) Controlar las sustituciones de jugadores que a lo largo del partido puedan producirse de acuerdo con lo establecido.
- c) Poner en conocimiento del árbitro las incidencias o incumplimientos que, en relación con el apartado anterior, puedan producirse.
- d) 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.
- e) Colaborar con el árbitro en la redacción del Acta de encuentro, cuidando que queden reseñadas cuantas incidencias se hayan observado.
- f) Llevar a cabo todas aquellas funciones que le pudieran ser encomendadas o delegadas por el árbitro y que no sean de su exclusiva competencia.

Regla 6. DURACIÓN DEL PARTIDO

La duración de un partido de Fútbol 5 se dividirá en tres minutos de registro, dos periodos de 20 minutos con un brevísimo descanso entre ambos de 2 minutos.

El tiempo es controlado personalmente por los árbitros y es a “tiempo corrido”, excepto cuando se interrumpa 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.

La duración de cualquiera de los dos periodos deberá ser prorrogada para permitir la ejecución de penalty o de un tiro libre directo, o si se considera que el equipo infractor retrasa intencionalmente el cobro de este. En este caso, el período terminará en el momento en que el balón sea tocado por tercera ocasión, a menos que el tercer toque sea realizado cuando el balón se dirija a gol.

La tolerancia para los equipos será de 10 minutos, a partir del momento del silbatazo inicial, recordando que esta es automática, sin la necesidad de que algún jugador la solicite. El tiempo transcurrido será descontado al tiempo efectivo de juego, teniendo el árbitro que dividir el tiempo restante del horario programado en dos partes iguales.

La información sobre el tiempo que resta para el término de los dos periodos de juego, solo podrá ser solicitada al árbitro por el capitán de equipo en los momentos en que estuviese paralizado. A los técnicos o entrenadores, no se les podrá proporcionar esta información, ya sea por el árbitro o por el auxiliar de cancha.

Habiendo pasado los 10 minutos de tolerancia el equipo que cuenta (a consideración del arbitro) con el mínimo de jugadores, oficialmente acreditados y con el equipamiento completo podrá tomar la decisión de ganar el encuentro 5-0.

Regla 7. EL INICIO

El partido no podrá dar inicio si alguno de los equipos no ha pagado su arbitraje y por tanto entrega su cédula de partido al árbitro en turno.

- Saque Inicial de Juego

El juego comenzará con un saque inicial, al iniciarse cada tiempo del partido y después de cada anotación. Este saque será desde la marca central de la media cancha.

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 de escoger en que lado empieza a jugar y el equipo contrario hará o ejecutará el saque.

El balón deberá estar colocado en el centro del terreno de juego.

Todos los jugadores deberán estar situados en su propio campo y los del bando contrario, a aquél que efectúa el saque de salida, no podrán acercarse más allá del círculo central de la cancha antes de que el saque haya sido ejecutado. A una señal del árbitro, el Balón deberá ser jugado en cualquier dirección con un movimiento visible.

El jugador que ejecuta el saque de salida no podrá jugar de nuevo el balón antes de que éste haya sido jugado o tocado por otro jugador.

Es válido un Gol directamente de un saque inicial.

- 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 Tiempo

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

- Sanción

El jugador tendrá 5 segundos para ejecutar el saque de Salida. 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, se concederá al bando adversario un saque de banda en el sitio mas cercano a donde se produjo la conducta incorrecta, sujeta a las condiciones predominantes impuestas por la regla 11.

- Después de las interrupciones temporales. (Balón a Tierra)

Para reanudar el partido después de una interrupción temporal del juego provocada por una causa no indicada en alguna de las reglas, siempre que el balón no haya traspasado una línea de banda o de metas inmediatamente antes de la interrupción, en ese momento, el árbitro dejará caer el balón a tierra en el punto más cercano al sitio donde se encontraba cuando el partido fue detenido.

Se considerará en juego desde el momento en el que el balón haya tocado el suelo. Si el balón puesto en juego por el árbitro traspasa una línea de banda o de meta antes de haber sido tocado por un jugador, el árbitro dará nuevamente el balón a tierra. Ningún jugador podrá jugar el balón antes de que éste haya tocado el suelo. Si esta última disposición no fuese respetada, el árbitro repetirá el balón a tierra.

- Saque de Banda

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

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

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 franqueó la línea, por un jugador del equipo contrario del que tocó el balón el último lugar.

El jugador que efectúa el Saque de Banda deberá hacerlo con las manos.

Todos los adversarios deberán permanecer a una distancia que no sea inferior a un metro del lugar en que se ejecuta.

El balón estará en juego tan pronto haya entrado en el terreno de juego.

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 tocar el balón con las manos después de un saque de banda de su equipo.

El jugador tendrá 5 segundos para ejecutar el saque de banda.

- Sanción

Si el saque de banda no ha sido llevado a cabo correctamente, 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 éste haya sido tocado o jugado por otro, se concederá un tiro libre 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.

Si un jugador no permite el saque de banda del otro dándole por lo menos un metro de distancia, será acreedor a una tarjeta amarilla.

- Saque de Guardameta

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, será concedido un saque de guardameta al equipo defensor.

El saque de guardameta deberá ser ejecutado por el portero con las manos obligadamente en cualquier parte del área penal. El balón estará en juego al salir del área penal, si no sucediera se repetirá el saque.

El tiempo máximo para el cobro del saque de guardameta será de 5 segundos, en caso de exceder este tiempo, se concederá al equipo contrario un tiro libre indirecto en el punto de doble penal.

No podrá ganarse un tanto directamente de un saque de guardameta.

Los jugadores del equipo contrario, al portero que va a ejecutar el saque de guardameta, deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón haya sido lanzado más allá de esta área.

- 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, se concederá un saque de esquina.

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 5 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 visible 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 al 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 guardameta.

Regla 8. EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

- **Balón de Juego.**

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

- a) Si vuelve al juego de rebote del travesaño o de los postes de los marcos.
- b) 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:

- a) Cuando el partido fuese interrumpido por el árbitro.
- b) Cuando ha traspasado completamente una línea de banda de meta ya sea por tierra o por aire
- c) Cuando el juego ha sido detenido por el árbitro.
- d) Cuando el balón estalle o se desinflen. En este caso los árbitros darán un balón a tierra en el sitio donde estalló o se desinfló, a excepción de saques iniciales, del portero, de esquina, tiro libre, tiro de castigo (doble penal) o tiro de penal, en cuyo caso se reanudarán conforme a la regla correspondiente.

Regla 9. EL GOL

- **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 el guardameta al reanudar 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. Se le otorgarán 3 puntos.

Si no se hubiese marcado ningún tanto o si ambos han logrado igual número de ellos, el partido se considera empatado, otorgándosele un punto a cada equipo. Podrán ejecutarse tiros de castigo (penal) para definir un ganador después de la Fase de Grupos. En este caso el equipo ganador obtiene dos puntos y el otro un punto.

Regla 10. FALTAS E INCORRECCIONES

Las faltas e incorrecciones se sancionarán de la siguiente manera:

- Tiro Libre Directo

Se concederá un Tiro Libre directo 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 y subirán al tablero como falta:

- a) Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- b) Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario.
- c) Saltar sobre un adversario.
- d) Cargar contra un adversario en la banda.
- e) Golpear o intentar golpear a un adversario.
- f) Empujar a un adversario.
- g) Hacer una entrada a un contrario para ganar la posesión del balón tocándole antes que al balón.
- h) Sujetar a un adversario.
- i) Escupir a un adversario.
- j) Tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).

Se concederá así mismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador, en opinión del árbitro:

- a) Juega de forma peligrosa.
- b) Obstaculiza el avance de un adversario.
- c) Impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos.

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

En todo caso, los jugadores del equipo contrario, no podrán ubicarse a menos de 5 m 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. 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 infractor sea beneficiado con ello, y de acuerdo a la intención de este último, podrá ser amonestado.

Cuando el jugador que cobra solicite la distancia, deberá para el cobro, esperar la autorización del árbitro mediante un silbatazo. Y si así no lo hace, se hará acreedor a una amonestación.

- Tiro Penal

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

Cometa cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en la regla 10, o si el juego es interrumpido para amonestarlo o expulsarlo.

- Incorrecciones

Si se comete cualquiera de las siguientes infracciones del guardameta se otorgará un tiro libre directo en el punto de doble penal del equipo infractor, pero estas no contarán como falta en el tablero:

- a) Tarda más de 5 segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos.
- b) Vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier compañero o adversario lo haya tocado.
- c) Toca el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.
- d) Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.
- e) Juega el Balón fuera de su Área Penal y lo ingresa para tomarlo con las manos.

Cualquier otra conducta incorrecta (incorrección) será reanudada por el equipo adversario desde un saque de banda a excepción de las del guardameta.

- Sanciones Disciplinarias

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 infracciones:

- a) Ser culpable de conducta antideportiva.
- b) Desaprobar con palabras o acciones.
- c) Infringir persistentemente las Reglas de Juego.
- d) Retardar la reanudación del juego.
- e) No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, saque de banda o tiro libre.

Amonestaciones. Si un jugador es amonestado 4 veces en el mismo torneo, será equivalente a las sanciones de una tarjeta roja.

- Infracciones Sancionables con una Expulsión

Un jugador sustituto o sustituido será expulsado y recibirá la tarjeta roja si comete una de las siguientes infracciones:

- a) Ser culpable del juego brusco grave.
- b) Ser culpable de conducta violenta.
- c) Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- d) 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).
- e) 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.
- f) Emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera y obscena.
- g) Recibir una segunda amonestación en el tiempo del partido.

Expulsiones. Si un jugador es expulsado de forma directa o por doble amarilla, tendrá que pagar una multa de \$100.00 pesos y su sanción para poder regresar al torneo. En caso de que reciba una segunda expulsión en el mismo torneo, la multa será de \$150.00 pesos, si fuera expulsado por tercera vez en el mismo torneo tendrá una multa de \$350.00 pesos y las sanciones correspondientes al código. Dichos pagos no quitarán los juegos de suspensión que la comisión disciplinaria aplique de castigo.

Si un jugador tras haber sido expulsado desea participar en su siguiente juego, tendrá que pagar una multa en efectivo y solicitar se revise la gravedad de la expulsión para ver si aplica.

Ningún jugador sustituto podrá ingresar después de que el compañero ha recibido la tarjeta roja, el cual deberá abandonar los alrededores del terreno de juego y el área técnica.

- Reincidencias y Acumulaciones

La Comisión Disciplinaria de Futbolíssimo sancionará según el siguiente código:

1. SE SANCIONARÁ CON 1 PARTIDO DE SUSPENSIÓN:

Al jugador que sea expulsado por 2 tarjetas amarillas en el encuentro, se le sancionará con un (1) partido de suspensión a menos que la causa de la expulsión le incremente la misma o bien sea reportado por cualquier índole al verse expulsado.

- Por protestar las decisiones del árbitro o discutirlos airadamente y sea expulsado.
- Insultar a un compañero, señas obscenas.
- Abandonar la cancha de juego sin motivo alguno.
- Conducta antideportiva.
- Conducta incorrecta.

2. SE SANCIONARÁ CON 2 PARTIDOS DE SUSPENSIÓN POR:

- La simple expulsión directa con tarjeta roja.
- Por salir reportado en la cédula arbitral aún cuando el juego haya terminado.
- Insultar a un contrario, señas obscenas.
- Intento de agresión a un contrario sin llegar a esta.
- Juego brusco grave.
- Participar en un juego teniendo conocimiento de estar suspendido (está sanción se suma a la anterior) además de provocar la pérdida del encuentro a su equipo en caso de haber ganado.
- Alineación indebida.
- Azuzar a su porra contra el otro equipo o con la porra.
- Dirigirse a la banca contraria con palabras soeces.

3. SE SANCIONARÁ DE 3 A 5 PARTIDOS DE SUSPENSIÓN:

- Cualquier insulto o ademán al cuerpo arbitral o a cualquier autoridad u organizador del torneo.
- Conducta violenta, juego violento, grave, brutal o mal intencionado.
- Ser reportado por intervenir en riña colectiva.
- Intervenir en el juego con aliento alcohólico o habiendo consumido sustancias prohibidas por las autoridades.
- Por acumulación de 2 tarjetas rojas

4. SE SANCIONARÁ CON 8 JUEGOS DE SUSPENSIÓN O BAJA DEFINITIVA:

- Participar en riña colectiva.
- Agredir físicamente al cuerpo arbitral, o cualquier autoridad u organizador del torneo.

- Intento de agresión con cualquier objeto que por naturaleza pudiese causar graves daños.
- Por consumir agresión física a un contrario y sea reportado en cédula arbitral.
- Por acumulación de 2 tarjetas rojas.

5. DE LOS CAPITANES SE SANCIONARÁ CON 1 JUEGO DE SUSPENSIÓN:

- Contestar incorrectamente las decisiones del árbitro.
- Negarse a firmar la cédula del partido.
- Hacer causa con los jugadores para abandonar la cancha.

6. SE DARÁ DE BAJA A LOS EQUIPOS QUE:

- Acumulen dos ausencias consecutivas en cualquiera de las etapas de competencia (eliminatórias, semifinales, finales). Los marcadores de los juegos celebrados antes de su baja se respetarán y los equipos que no hubiesen jugado con él ganaran de acuerdo al reglamento (5-0).

Regla 11. TIROS LIBRES

Los tiros libres se clasifican en 2 categorías de las cuales se puede ganar directamente un tanto en contra del equipo que cometió la falta.

1. El tiro libre directo que provenga de las infracciones antes mencionadas. CONTABILIZARÁN PARA ACUMULACIÓN DE FALTAS
2. El tiro libre que provenga de cualquier incorrección antes mencionada. NO CONTABILIZARÁN PARA ACUMULACIÓN DE FALTAS

PROCEDIMIENTO

El balón deberá ser colocado en el lugar donde se cometió la infracción y se colocará una barrera a 5 mts de distancia.

Estará en juego cuando sea jugado y tenga un movimiento visible.

El ejecutor no podrá volver a tocar el Balón, hasta que haya sido jugado o tocado por otro jugador, en su caso se reanudará con un saque de banda por conducta incorrecta.

Regla 12. EL TIRO PENAL

Se concederá un tiro penal contra el equipo que comete una de las infracciones que indica la regla 11 que se sanciona con un tiro libre directo, 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 y deberá patear el balón directo hacia la portería.

El guardameta defensor: Deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta hasta que el balón esté en juego.

Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, estarán ubicados: En el terreno de juego, fuera del área penal, detrás del balón y a un mínimo de 5 mts. 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 y decidirá cuando se ha consumado un tiro penal

PROCEDIMIENTO

El ejecutor del tiro penal jugará el balón hacia delante, con el pie, directo hacia la portería.

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.

- Contravenciones/ sanciones

Si el árbitro da la señal de ejecutar el tiro penal antes de que el balón esté en juego, ocurre una de las siguientes situaciones:

- a) El ejecutor del tiro infringe las reglas de juego.
- b) 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 el árbitro interrumpirá el juego y reanudará 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:

- a) El árbitro permitirá que continúe la jugada.
- b) Si el balón entra en la meta se concederá un gol.
- c) Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.

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

- a) El árbitro permitirá que continúe la jugada.
- b) Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro.
- c) Si el balón no entra en la meta, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con un saque de banda a favor del equipo defensor, a ejecutarse desde el lugar más cercano a donde se cometió la infracción.

Un compañero del guardameta infringe las reglas de juego:

- a) El árbitro permitirá que continúe la jugada.
- b) Si el balón entra en la meta, se concederá un gol.
- c) 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:

- a) 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 saque de banda al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar más cercano de 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 saque de banda al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar más cercano de 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 reanudará con balón a tierra que se lanzará desde el lugar donde tocó el objeto.

TIROS DESDE EL PUNTO PENAL PARA DECIDIR UN GANADOR

La ejecución de los tiros desde el punto 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

El árbitro deberá elegir la meta en que se lanzarán los penales.

El árbitro lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá si ejecuta el primer tiro o si lo recibe.

El árbitro anotará todos los tiros lanzados.

Sujeto a las condiciones estipuladas por el sistema de competencia de la liga, cada equipo lanzará 3 tiros penales.

Los tiros penales deberán ejecutarse alternadamente.

Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus 3 tiros penales, uno ha marcado más goles de los que el otro pudiera anotar aún completando sus 3 tiros, la ejecución de estos se dará por terminada.

Si ambos equipos han ejecutado sus 3 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.

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.

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.

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.

Cualquier jugador elegible podrá cambiar de puesto con el guardameta en todo momento durante la ejecución de los tiros.

Solamente los jugadores elegibles y los árbitros podrán encontrarse en el terreno de juego cuando se ejecuten los tiros desde el punto penal.

Todos los jugadores, excepto el jugador que lanzará el penal y los dos guardametas deberán permanecer atrás de la línea de media cancha.

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 a 12 metros de la línea de meta.

Regla 13. TIRO DOBLE PENAL POR FALTAS ACUMULADAS

- Tiro de Castigo por faltas acumulativas (doble penal)

Un equipo será sancionado con un tiro de castigo por cada 6 faltas acumulativas en el transcurso del encuentro. Después de las primeras 6 faltas, cada 3 nuevas faltas se sancionará con otro tiro penal. Las faltas se borran al medio tiempo.

Serán consideradas como faltas acumulativas, solo las faltas enlistadas en la Regla 11 sancionables con tiro libre directo a excepción del penal y las incorrecciones.

Cuando un jugador, dentro del campo de juego o en la banca, así como cualquier persona del cuerpo técnico acreditada, reclame de manera airada, violenta, irrespetuosa o soez alguna decisión arbitral o alguna situación de juego, su equipo se hará acreedor a una falta acumulativa, independientemente del castigo que la propia acción amerite según el presente reglamento. Esta marcación la puede realizar tanto el árbitro como su auxiliar de cancha según la gravedad del caso. El juego podrá ser o no detenido. En caso de ser detenido, la reanudación del juego se hará mediante un saque de meta a favor del equipo contrario, siempre y cuando no implique el tiro desde los doce metros (doble penal).

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 cuál será notificada al capitán y/o delegado del equipo, y a partir de la segunda ocasión se acumulará como falta.

Provocar, insultar y burlarse de la porra, también será sancionado como falta acumulativa.

PROCEDIMIENTO

Ambos equipos deberán permanecer a la altura de Doble penal, atrás del balón y a no menos de 5 metros del mismo.

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 la línea de doble penal toca cualquiera de los postes de la portería rebotando 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 reanudado con un saque de banda en su contra desde el punto más cercano donde tocó por segunda vez el balón.

Regla 14. BARRIDAS

Las barridas de los jugadores no están permitidas en ningún sector del campo.

El portero es el único jugador que se podrá barrer únicamente en su perímetro del área, en caso de barrerse fuera de ésta será sancionado como falta, provocando así un tiro libre directo.

Las barridas no están permitidas aún cuando no haya rival de por medio, ningún jugador podrá barrerse para recuperar balón.

Regla 15. FIANZA

Todo equipo al momento de su inscripción deberá dejar una fianza correspondiente al monto de un arbitraje.

Esta fianza será utilizada para garantizar el buen funcionamiento de la Liga y la asistencia de los equipos a los partidos.

La fianza será conservada y devuelta al final de cada torneo en caso de que ésta no haya sido utilizada o se tenga algún adeudo por parte del equipo.

Los casos en los que se puede utilizar la fianza son:

- a) En caso de que un equipo no cancele su participación en el partido con 38 horas de anticipación. En ese caso el partido se toma como "jugado" y el pago del arbitraje deberá ser cubierto. El equipo deberá entregar nuevamente la fianza para que se le programe un nuevo partido.
- b) En caso de que un equipo cuente con un adeudo superior a una semana por cualquier causa. Sea por concepto de renta de equipo, arbitraje, multas, etc.

Regla 16. PAGO POR PARTIDO

El pago por juego contempla el uso de las instalaciones durante 50 minutos desde la hora de inicio del partido hasta que se contempla el siguiente horario.

El pago se deberá cubrir forzosamente antes de iniciar el partido.

Si en un juego ya programado algún equipo no se presenta, el equipo que si llegó deberá cubrir su arbitraje para poder obtener los puntos, de no ser así, ese partido se reprogramará, el equipo que no se presente deberá cubrir el arbitraje obligatoriamente para poder ser programado a la siguiente jornada.

La cancelación de un partido deberá ser con 38 horas de anticipación, si algún equipo decide suspender su partido fuera de este periodo, contará como default y deberá pagar su respectivo arbitraje.

Todo adeudo se deberá cubrir para participar en la liguilla.

Para registrar a un menor de edad, es necesario presentar identificación oficial de alguno de los padres y carta responsiva firmada por el mismo que sustenta la Identificación.

Regla 17. ALINEACIONES INDEBIDAS (CACHIRULES).

Todo jugador que se presente a jugar deberá estar registrado en la sábana de juego, de no estar registrado, se le negará el acceso al terreno de juego.

Para poder participar en la liguilla, cada jugador del equipo deberá tener mínimo 4 partidos jugados durante la temporada.

Un jugador podrá estar registrado en 2 equipos de un mismo torneo, sin embargo a partir de Cuartos de Final deberá elegir el equipo con el cual jugará.

Si algún jugador no tiene registro, podrá pagar un permiso para jugar un partido que tendrá un valor de \$30. Esto solo podrá llevarse a cabo en Etapa de Grupos.

Regla 18. PORRA

Es responsabilidad del delegado o capitán, el comportamiento de su porra, en caso de existir alguna conducta antideportiva, insultos o agresiones, se expulsará al capitán y dependiendo la gravedad de la situación podrá suspenderse el partido por falta de garantías. Ninguna persona de porra podrá acceder al terreno de juego.

Cualquier porra que tenga conducta violenta, se le negará el acceso a las instalaciones y podrá ser motivo para causar la baja definitiva del equipo. Futbolíssimo no se hará responsable por riñas entre porras y lesiones derivadas.

Regla 18. DE LA CANCHA Y EL COMPLEJO.

No se permitirá el acceso a la cancha a delegados o entrenadores que no cuenten con calzado apropiado y/o que el árbitro considere que puede dañar el campo. Lo correcto será el uso de tenis o multitaco.

Ninguna persona podrá ingresar con alimentos de cualquier tipo al área de cancha, únicamente bebidas están permitidas dentro del campo siempre y cuando no sean alcohólicas.

No se permite el acceso de instrumentos punzocortantes, armas o cualquier accesorio que tenga como fin lastimar a un tercero. Cualquier persona que sea sorprendida con estos objetos será remitida a las autoridades. El árbitro puede solicitar en algún momento una revisión de bolsas o mochilas ingresadas al campo.

No se permite fumar dentro del complejo o utilizar cualquier tipo de droga o estupefaciente. Cualquier persona que sea sorprendida será remitida a las autoridades y/o invitada a salir del lugar.

No se permite introducir confeti, aerosoles, serpentinas, espumas y/o juegos de pirotecnia.

Las mascotas en el terreno de juego están prohibidas.

No se permite introducir sustancias, materiales y objetos peligrosos que de cualquier manera representen un peligro para la salud y la integridad de las personas.

El jugador que dañe las instalaciones intencionalmente, deberá cubrir los gastos derivados y no podrá jugar hasta que cumpla con esta obligación.

¡Lo más importante! Diviértete y genera una sana competencia y camaraderie entre equipos, así disfrutaremos todo de este deporte hermoso que es el Fútbol.

Acepto los términos del presente Reglamento.
Firma de Leído y Enterado como Delegado.