



Reglamento

Sede Condesa - **fútbol 5**



REGLAS DE JUEGO

Art. 1. Los equipos deben de representar a una razón social o marca (liga 100% empresarial).

Art. 2. Los equipos deberán ser integrados únicamente por hombres. (Categoría varonil) y cada uno de los jugadores participantes deben ser mayores de edad.

Art. 3. El juego con las bardas está autorizado.

Art. 4. Cada equipo tendrá que iniciar máximo con 5 jugadores y mínimo con 4. Pudiéndose incorporar en cualquier momento el resto de los jugadores.

Art. 5. Cada equipo tendrá derecho a 5 minutos de tolerancia descontados del tiempo de juego. Una vez culminado el mismo, los equipos que no reúnan los requisitos que se estipulan en el Art. 4 de este reglamento perderán su partido por default (5-0), sin acreditar los goles a ningún jugador en específico.

Art. 6. Cada equipo es responsable de las acciones de sus jugadores y acompañantes sobre los daños que estos puedan causar a las instalaciones, además de ser merecedores de las sanciones que el comité organizador les imponga en caso de causar altercados o conflictos.

Art. 7. Un jugador no podrá participar en 2 equipos a la vez dentro del mismo torneo.

Art. 8. El equipo que no respete el artículo 7 perderá su partido por default (5-0) y el jugador será acreedor a la sanción que el comité organizador determine.

Art. 9. Cada equipo tendrá 2 jornadas como límite para registrar debidamente a toda su plantilla en la página web, a partir de su fecha de inscripción, después de este periodo los jugadores que no aparezcan registrados en el portal no podrán participar en el encuentro y en caso de no cumplir con el artículo 4 de este reglamento, se harán acreedores a la sanción correspondiente. La última fecha para hacer modificaciones en las plantillas es una jornada antes del inicio de la fase final del torneo.

SISTEMA DE COMPETENCIA

Art. 10. De acuerdo con el número de equipos participantes, el comité organizador determinará el sistema de competencia.

Art. 11. Solo en fase final, en caso de empate al término del partido, se llevarán a cabo 3 tiros penales por equipo. De persistir el empate, se continuarán a muerte súbita, los únicos jugadores que podrán participar en la tanda de penales y en la muerte súbita, serán los que terminen el partido en el terreno de juego.

CANCHA

Art. 12. Duración del partido: 2 tiempos de 20 minutos cada uno, con 2 minutos de descanso a medio tiempo y 2 minutos para cambio de equipos.

Art. 13. El tiempo del crono se detendrá únicamente en caso de lesión.

Art. 14. La barrera estará colocada a 3 metros de distancia y no hay límite de jugadores en la barrera.

Art. 15. Las barridas serán consideradas como faltas, así como las acciones en las que algún jugador dispute o intente disputar el balón estando en el suelo exceptuando las del portero dentro de su propia área.

Art. 16. Impulsar a un jugador sobre la barda y de la barda hacia atrás tomando

ventaja de esta será sancionado con como una falta.

Art. 17. Las faltas se borran en el medio tiempo y comienzan de cero para la segunda parte.

Art. 18. Los cambios deberán hacerse de manera correcta esperando a que salga el jugador de cambio, de lo contrario el que ingrese será sancionado con tarjeta amarilla.

SAQUES

Art. 19. El saque inicial, así como todas las reanudaciones después de un tanto marcado, debe ser dirigido obligatoriamente a un compañero, quedando prohibido el disparo directo a portería.

Art. 20. Saque lateral, meta y esquina:

- Si el balón toca la malla lateral o la red de arriba (cielo): Se realiza un saque lateral. Se juega con el pie, a la altura donde el balón salió. El saque lateral es indirecto, no validará el tanto marcado si no es tocado por algún otro jugador después de ser cobrado.

- Si el balón toca la red en la línea de fondo, es decir detrás de las porterías se considera lo siguiente:

- Si el defensa o portero es el último en tocar el balón, el juego se reanuda con un tiro de esquina, en las laterales del campo a la altura de media cancha, para el equipo que atacaba.
- Si el delantero es el último en tocar el balón, el portero lo recupera para reanudar en saque de meta. El saque de meta es con la mano y el balón no puede pasar la línea de media cancha sin que bote o haya previamente un contacto.

Art. 21. Tiro libre

- Se cobrará donde se marcó la falta.
- Puede ser cobrado de manera directa
- Si el jugador que tiene la posesión del balón solicita distancia, la barrera del equipo que defiende se situará a 3 metros del balón y el juego podrá ser reanudado hasta que el árbitro lo indique.
- El equipo infractor no tiene derecho a retardar la reanudación del juego.

Art. 22. Penal

- Se realizará con 1 metro de impulso máximo, sin derecho de recuperar el balón después de ser cobrado.
- Los jugadores restantes se sitúan a 5 metros del punto penal teniendo posibilidad de luchar por el balón de haber rebote.
- Si durante el tiempo regular se sanciona un tiro penal, este deberá ser cobrado y será la única acción de juego que sin importar que el cronometro llegue a ceros se ejecutará, no se tendrá oportunidad de algún remate o segunda jugada después del cobro.

Causales de penales:

- Por cometer una falta dentro de su propia área.
- Por faltas acumulativas: si se acumulan 6 faltas de un mismo equipo se concederá un tiro penal al equipo rival. A partir de ahí cada falta será sancionada de la misma forma. Se borran las faltas a medio tiempo.

Art. 23. Incorrecciones de juego

Cada vez que algún equipo comete una incorrección de juego, se sanciona con un saque lateral a media cancha. Se tomará como una incorrección si algún equipo o jugador comete alguna de las siguientes acciones:



- En saque de meta el balón pasa la línea de media cancha sin que el balón bote o haya previamente un contacto.
 - Si un compañero regresa intencionadamente el balón al portero con el pie y este lo toma con las manos.
 - Engañar o intentar engañar con la voz a un adversario.
 - Todas las jugadas sancionables como juego peligroso.
 - No cumplir con el artículo 18 de este reglamento.
- Balón a tierra: Cuando el balón toque al árbitro y este cambie de posesión, se deberá interrumpir el juego y reanudar con un bote a tierra.

Art. 24. Equipamiento

- Calzado permitido: tenis diseñado para pasto sintético o tenis deportivo. Se prohíbe estrictamente el uso de zapatos con tachones (soccer, americano, rugby, etc.).
- Todos los jugadores deberán portar el uniforme completo con número en la espalda. Las espinilleras deberán estar cubiertas completamente por las medias, estar hechas de un material apropiado (goma, poliuretano o un material similar) debiendo procurar un grado razonable de protección.
- Todos los jugadores deberán cumplir con lo anterior de manera obligatoria teniendo como límite la tercera jornada a partir de su fecha de inscripción. De no ser así el o los jugadores que incumplan no podrán participar en esa jornada. Solo en el caso de no contar con número en sus playeras, se les proporcionarán casacas durante las 3 primeras jornadas. Después de esto se restará un punto por cada jornada al equipo que alinee a algún jugador que no cumpla con lo anteriormente establecido (para la reducción de puntos solo se considerará la playera).
- Está prohibido el intercambio de playeras entre integrantes del mismo equipo.
- Se prohíbe usar pulseras, collares, reloj, aretes y/o cualquier tipo de accesorios que represente un riesgo.
- Se prohíbe usar gorra o visera dentro de la cancha, excepto el caso del portero.

Uniforme del Portero

- El portero deberá emplear colores que lo distingan de los otros jugadores.

Art. 25. Expulsiones

- Si durante el transcurso del partido, un jugador llegara a ser expulsado dentro del terreno de juego a consideración del árbitro o supervisor, el equipo al cual pertenece dicho jugador se quedará durante el resto del partido con un jugador menos. Si el jugador se encontrará fuera del terreno de juego, no podrá ser alineado en ese partido y en los que sea suspendido posteriormente.
- Cuando el supervisor de la liga lo considera necesario él o los jugadores expulsados deberán abandonar las instalaciones, en caso de negarse, se considerará como falta de garantías y se suspenderá el encuentro perdiendo el partido.
- El jugador que acumule 5 tarjetas de amonestación durante el transcurso del torneo se hará acreedor a un partido de suspensión de manera automática.

Causales de amonestación.

Un jugador será amonestado si realiza una de las siguientes acciones:

- Retrasar la reanudación de juego.
- Desaprobar con palabras o acciones.
- No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, una reanudación por falta o un saque de banda.
- Infringir reiteradamente las reglas de juego.
- Conducta antideportiva.

Causales de expulsión.

Se debe expulsar al jugador, suplente o jugador sustituido que cometa algunas de las siguientes infracciones:

- Impedir mediante una mano un gol (excepto en el caso del guardameta dentro de

su propia área) o evitar una ocasión manifiesta de gol.

- Evitar un gol o una oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige a la portería del infractor mediante una infracción sancionable con un tiro libre.
- Juego brusco grave.
- Escupir o intentar escupir a alguien.
- Conducta violenta.
- Usar lenguaje o gestos ofensivos, insultantes o humillantes.
- Recibir una segunda amonestación durante el mismo partido.

REINCIDENCIAS

- Cuando un mismo equipo tenga 2 juegos perdidos por default dentro de un mismo torneo, serán sancionados con 2 puntos menos sobre la tabla de posiciones.
- Al tercer partido perdido por default el equipo se hará acreedor a una multa de \$5,000.00 (Cinco mil pesos 00/100 MN), siendo posible que al pago de esta multa el equipo pueda seguir jugando en el torneo. Si el equipo faltara a un cuarto partido, la baja sería definitiva.

Art. 26. Partido suspendido

- Si durante el desarrollo del partido, un equipo quedara con 3 jugadores o menos sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado dicho partido.
- El equipo que queda con 3 o menos jugadores pierde el partido y el marcador será determinado por el Comité Organizador.
 - Cuando el equipo que cumple con el número de jugadores va ganando, el marcador con el que finalizó el encuentro se queda oficial.
- En caso de que el partido sea suspendido por el árbitro del encuentro por causas meteorológicas o cualquier otra anomalía, se tomarán los siguientes criterios:
- Si fue suspendido en el 1er tiempo y hasta el minuto 5. Se reprogramará otro partido, reanudando el marcador y tiempo en el cronometro, Sin importar el resultado previo.
 - Si fuera suspendido después del minuto 5 del 1er tiempo y hasta el minuto 10 del 2do tiempo se reprogramará lo que resta del partido, conservando el marcador parcial en ese momento.
 - Si pasa del minuto 10 del 2º tiempo, el partido se dará por finalizado (sin reprogramación el encuentro), conservando el marcador al momento de la suspensión.

Art. 27. Reprogramación

- En el caso excepcional que un equipo no pueda presentarse a un partido, deberá:
- Avisar con 1 semana antes del partido a reprogramar.
 - El comité organizador, buscara un horario disponible, dentro de la ocupación de CITYFUT, con la condición de que dicha reprogramación no afecte a esta o a otras ligas.
 - Contar con la conformidad del equipo rival para dicha reprogramación.
- En caso de no contar con alguno de los 3 puntos anteriormente mencionados el equipo que solicito la reprogramación, perderá el partido por default con marcador (5-0).

Durante la segunda fase y fase final, no habrá posibilidad de reprogramar partidos.

General

El Comité Organizador está en plena facultad de tomar las decisiones pertinentes, para el buen desarrollo de las jornadas; esto incluye las problemáticas que no estén especificadas en el presente reglamento.