



REGLAMENTO DE FÚTBOL 5



Patrocinado por:



Organizado por:



www.ligacorporativa.com



Liga Corporativa



@Liga Corporativa

+52 (55) 6393 5300

ventas@gdanmich.com

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)

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. En caso de no reunir los requisitos que se estipulan en el Art. 4 de este reglamento el equipo perderá 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 sus acompañantes sobre los daños que estos puedan causar a las instalaciones, además de ser merecedores de las sanciones que el comité organizador les imponga.

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 siguiente encuentro y en caso de no cumplir con el artículo 3 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 al 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 tiempo regular, 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 encuentro en su tiempo regular.

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 si el árbitro considera 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, 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 la misma 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, por la puerta del centro del terreno de juego, 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, al lado de la barda 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 puede 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, sin importar que el cronometro llegue a ceros, 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.

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 usar una playera numerada y con mangas, short, medias, espinilleras y tenis de futbol, debiendo todos los jugadores de campo portar los mismos colores en cada una de sus prendas. 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 desde la primera jornada. De no ser así el o los jugadores que incumplan no podrán participar en esa jornada. Solo en el caso de no contar con numero en sus playeras, se les proporcionarán casacas durante las 3 primeras jornadas.
- 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.

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 a consideración del árbitro o Comité Organizador, el equipo al cual pertenece dicho jugador se quedará durante el resto del partido con un jugador menos.
- Cuando el supervisor de la liga lo considere necesario el o los jugadores expulsados deberán abandonar las instalaciones, en caso de negarse, se considerará como falta de garantías y se suspenderá el encuentro. El marcador final lo decidiera el comité organizador analizando las circunstancias del 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.

REINCIDENCIAS

- Cuando un mismo equipo tenga 3 juegos perdidos por default dentro de un mismo torneo, se harán acreedores a uno de estos 2 castigos:
- Ser dados de baja del torneo, sin oportunidad de reingresar y sin devolución de su pago.
- O Pagar una multa de \$2,000.00 (Dos 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 marcador final lo decidirá el Comité Organizador analizando las circunstancias

del juego, informando al día siguiente a los equipos involucrados una de las siguientes decisiones:

- El equipo que queda con 3 o menos jugadores pierde el partido por default (5-0).
- 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 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 2° 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, buscare un horario disponible, dentro de la ocupación de CITYFUT, con la condición 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.

La decisión del Comité Organizador, es única e inapelable.

