

# REGLAMENTO INTERNO LIGA Q

## REQUERIMIENTOS EXIGIDOS POR LA ORGANIZACION:

**ARTICULO 1. PLANILLA DE INSCRIPCIÓN.** Se inscribirán en la página web, debe ser diligenciada todos los campos, los nombres de los jugadores deben ser completos y el reglamento se asume por los delegados de la empresa o equipo participante antes de iniciar torneo. Podrán hacer modificaciones vía correo o directamente con la organización en la 1ra. Ronda. A partir de 2da. Ronda no se hará modificación alguna, irán con esa nómina hasta culminar el torneo. Si la **LIGA NO** tiene la planilla o la modificación solicitada de manera sustentada y hay alguna reclamación o demanda el equipo demandante, ganara el partido. Todos los jugadores deben tener EPS en su preferencia para el caso de alguna lesión.

**ACLARACIÓN.** La planilla de inscripción es la que cuenta para recursos de demanda. Y la única manera de cambiar algún jugador es por lesión comprobada en 2da ronda.

**ARTICULO 2. FORMA DE PAGO** Debe ser cancelada el valor de la inscripción a la organización del Campeonato en el tiempo acordado; por valor de \$500.000 hasta la prórroga de la 5ta fecha.

**ARTICULO 3. INCUMPLIMIENTO.** Todo equipo que se inscriba y que por alguna circunstancia se retire del Torneo, la organización no reembolsará dinero alguno, igualmente los equipos que no cancelen la inscripción, tarjetas, cancha o arbitraje antes de cada partido, no se dejaran jugar y quedaran fuera de competencia o en su defecto no se programara en la siguiente fecha.

**ARTICULO 4. PARTICIPANTE.** Podrán Participar en el Torneo todos los funcionarios de empresas invitadas, equipos Independientes, siempre y cuando cumplan con los requerimientos exigidos por la organización.

- **-No podrán participar jugadores de alto rendimiento**
- **-Equipos o jugadores con antecedentes de agresión a los árbitros**
- **-Equipos que hayan participado de manera grave en peleas o batallas campales**
- **-Equipos o jugadores que tengan antecedentes de agresión o comportamientos que no dan a lugar.**

**ARTICULO 5. NUMERO DE JUGADORES.** Cada equipo podrá inscribir un máximo de 12 jugadores, y dos adicionales no menor de 50 años; para participar en segunda ronda como mínimo todos los jugadores deben jugar un partido, donde se podrán inscribir a partir de los 17 años.

**ARTICULO 6. UNIFORMES E IMPLEMENTOS.** Cada jugador debe presentarse en el terreno de juego con: Calzado adecuado, camiseta, número estampado, pantaloneta, medias, canilleras, y carnet. Plazo para la uniformidad de los equipos será hasta las fases eliminatorias de cruzados y semifinales y/o copa plata.

**ARTICULO 7. IDENTIFICACIÓN.** Los carnets serán entregados por la organización al momento de la inscripción de manera digital y gratuita desde la página web del torneo.

**PARÁGRAFO 1.** Los que no hagan parte de sus nóminas o esten inscritos en las planillas diligenciadas no podrán jugar a partir de la segunda ronda; **solo es valida la inscripción en la pagina del torneo.**

**PARÁGRAFO 2.** Las sanciones se cobrarán en su totalidad así no participe del encuentro el jugador amonestado y/o expulsado.

**ARTICULO 8. COMPROMISO.** Todo equipo o empresa adquiere el compromiso de acatar el reglamento interno de **NUESTRA LIGA Y TORNEO, sin excepción alguna.**

## SISTEMA DEL CAMPEONATO

**ARTICULO 9. SEDE.** Plazoleta 2 Del Barrio Quiroga detrás Colegio Quiroga Alianza.

**ARTICULO 10. REGIMEN.** El campeonato será regido por las leyes del juego, expedidas por la **(FIFA FUTSAL.)** con las últimas modificaciones en cuanto a sus principales reglas que aplican el en torneo, según lo hablado en congreso técnico.

**ARTICULO 11. HORARIO.** Los encuentros deportivos serán los días Viernes, Sábados, Domingos y festivos según organización si se requiere en los horarios de: 8:00am a 9:00pm

**PARÁGRAFO 1:** Todos los equipos sin excepción deben jugar en todos los horarios. (será tenido en cuenta el equipo que, por su solicitud, se le pueda dar algún horario especial, según comportamiento y cumplimiento en sus pagos.)

**PARÁGRAFO 2:** Se reciben sugerencia de horarios hasta los días martes siempre y cuando se pueda cuadrar, esto NO aplica obligatoriedad.

Después que se publique la programación:

–NO se cancela partidos

–NO se hacen cambios, excepto mutuo acuerdo entre los dos equipos y notificación a la organización.

**ARTICULO 12. CAMBIOS Y/O SUSTITUCIONES.** Los cambios son ilimitados pueden entrar y salir los jugadores siempre y cuando no sean expulsados.

**ARTICULO 13. SISTEMA DE JUEGO.** Las fases de eliminación con el cual se jugará el torneo serán expuestas y se jugará en común acuerdo con lo estipulado en el congreso técnico, dependiendo el número de equipos que se inscriban.

**ARTICULO 14. DIRECCIÓN.** El torneo se programará para ser dirigido por un juez central y un auxiliar en todas sus rondas y las fases finales serán dirigidas con 1 arbitro adicional.

**ARTICULO 15. PUNTOS PARA CLASIFICACIÓN.** Para determinar las posiciones de los equipos en cada una de las rondas, eliminatorias o finales, se tendrá en cuenta lo establecido en el sistema de eliminación y los puntos se asignarán así:

- -Tres puntos al ganador.
- -Un punto por partido empatado.
- -Cero puntos por partido perdido o al no presentarse al campo de juego (W.O y 3 goles en contra).
- Serie en tandas de penales 1 punto

**ARTICULO 16. EMPATES O CLASIFICACIÓN.** Si existiera empate a puntos entre dos o más equipos para definir la clasificación y/o premiación, se definirá mediante los siguientes procedimientos en su orden:

- -Quién tenga un mejor Fair Play Acumulado. (Tarjetas, Arbitrajes, W.O y Reclamaciones).
- -Quien presente mayor puntaje en el gol diferencia.
- -Por mayor número de partidos ganados.
- -Quien tenga mayor número de goles a favor.
- -Quién tenga menos goles en contra.
- -Quién haya ganado el encuentro de su respectiva confrontación.
- -De seguir empatando se procederá al sistema de **sorteo**, con la presencia de los delegados de los equipos y el director del torneo; o un partido extra si esto se cree pertinente por los equipos y el organizador.

**PARÁGRAFO.** El gol diferencia de cada equipo se obtendrá restando los goles a favor de los goles en contra.

**ARTICULO 17.** En caso de empate y se deba definir con lanzamientos desde punto penal, serán cinco tiros por cada equipo. (Desde el centro de la cancha)

## NO REPRESENTACIÓN

**ARTICULO 18. JUEGOS POR W.** El equipo que pierda por W.O. será sancionado con una multa de **\$40.000** y **-6 puntos** de Fair Play. El equipo contrario se premiará con tres puntos, más tres goles a su favor. (Dichos goles se darán al capitán del equipo, quien firme la planilla).

**PARÁGRAFO.** El equipo que acumule dos partidos perdidos por W.O se excluirá automáticamente del torneo.

## TIEMPO DE JUEGO Y ESPERA

**ARTICULO 19.** El partido durara dos tiempos iguales de 20 minutos cada uno, salvo que por mutuo acuerdo entre el árbitro y los dos equipos participantes se convenga otra cosa antes de empezar el partido. (Disminuir el tiempo)

**ARTICULO 20.** El tiempo máximo de espera para un equipo de la hora fijada por la organización, para realizar el partido es de **15 minutos**. Salvo que el equipo presente quiera esperar más tiempo lo cual el máximo es de 15 minutos de la organización y 10 del equipo presente. **Aclarando que es bajo responsabilidad del equipo que da la espera** y se recortara tiempo de juego.

**PARÁGRAFO 1.** Para dar inicio al partido y evitar el W.O, el mínimo de jugadores es de (4) cuatro.

**PARÁGRAFO 2.** Al no presentarse el árbitro al terreno de juego a la hora indicada del partido, los equipos darán espera como mínimo de quince **(15)** minutos, o en su defecto darán espera a la organización quien debe reponer el juez, o dar cancelación a la jornada por temas de fuerza mayor.

## TERMINACION ANTICIPADA Y/O PERDIDA DE UN PARTIDO

- -El árbitro está autorizado para terminar el partido si, en su opinión, la iluminación es inadecuada o por lluvia torrencial y truenos.
- -Por agresión al juez. Dar o intentar dar: antes, durante y después del partido. Perderán los tres puntos y se le darán al rival más dos goles a favor.
- -Por actuar un extraño con el documento de otro jugador (Suplantación).
- -Por alinear un jugador expulsado que no ha cumplido fecha.
- -Por quedar un equipo con menos de cuatro **(4)** jugadores, se termina el partido y lo pierden si los jugadores faltantes han sido expulsados.
- -Por perder un equipo con cuatro (4) goles de diferencia (Goleada técnica)
- -Por falta de garantías para un equipo, provocada por el equipo adversario o debidamente por su respectiva barra.
- -Por falta de garantías para los árbitros, provocada por un equipo, barra y materializada por una agresión. se dará por terminado el partido, perdiendo así los tres puntos y dando los goles adicionales al equipo rival para estar por encima del marcador. (Goles asignados al capitán que firma la planilla).
- -Por desacato a cualquier decisión técnica o disciplinaria del árbitro.
- -Por agresión verbal (Discriminación e insulto racial). El equipo infractor perderá el partido. perdiendo así los tres puntos y dando los goles adicionales al equipo rival para estar por encima del marcador. (Goles asignados al capitán que firma la planilla).
- -Por iniciar y responder una agresión verbal y física, los dos equipos perderán los puntos del partido.
- -Si la organización se da cuenta de la alineación de un jugador expulsado o suplantación durante o después del partido, perderá el equipo infractor y se le dará los tres puntos y los goles necesarios al equipo contrario para ser el ganador del partido.

- -Por alinear un jugador que no está en planilla después de las fechas establecidas, el juez durante o después del partido, si detecta el engaño, el equipo infractor perderá el partido; perdiendo así los tres puntos y dando los goles adicionales al equipo rival para estar por encima del marcador. (Goles asignados al capitán que firma la planilla).
- -Toda demanda por suplantación, alineación de jugadores expulsados, jugadores no inscritos en planilla o no cargado en planilla de inscripción, perderá el equipo infractor, perdiendo así los tres puntos y dando los goles adicionales al equipo rival para estar por encima del marcador. (Goles asignados al capitán que firma la planilla).
- **PARÁGRAFO.** Aunque el partido no haya empezado o ya se haya dado por terminado, y los integrantes de los equipos, barras y/o acompañantes y árbitros no se hayan uniformado o se hayan retirado, debe haber un total respeto para con el público, dirigentes, árbitros, jugadores y organización; si ello no se cumple y un árbitro o la organización observa mal comportamiento de cualquier jugador, barra u acompañante dentro o fuera del campo, los infractores deberán ser amonestados, expulsados, sancionados o impedidos de actuar, de lo cual dará informe por parte de la organización; el cual se pueden perder los puntos de un partido si esto sucede de manera reiterativa, después de un llamado de atención.

Si al momento de reportarse con el árbitro, hay duda de la identidad del jugador, le solicitara un documento público con foto incorporada, si persiste la duda hará firmar al jugador al dorso de la planilla y escribir en ella los datos que el árbitro requiera. Finalizado el partido notificara informando a la organización.

Cuando el árbitro comprueba la suplantación en pleno partido, amonestará al capitán respectivo, concluirá su labor e informará a la organización.

## DESCALIFICACIÓN Y/O EXPULSIÓN

**ARTICULO 21. DESCALIFICACION DE EQUIPOS.** Un equipo será descalificado y en consecuencia perderá sus derechos e incluso premios y trofeos por las siguientes causas:

- -Por retiro voluntario antes de concluir el torneo.
- -Por no presentarse a disputar premiación.
- -Por pérdida de dos partidos por W.O.
- -Por no pago o cancelación de la inscripción. (Arts. 2-3)
- -Cuando el equipo se retire del torneo por cualquier causa, los resultados técnicos y disciplinarios anteriores permanecen inalterables durante el torneo.

**ARTICULO 22. EXPULSION DE JUGADORES O EQUIPOS.** Un equipo será expulsado y en consecuencia perderá sus derechos e incluso premios y trofeos por las siguientes causas:

- -Por desacato a disposiciones oficiales de la organización.
- -Por agresión de hecho a las autoridades del torneo.
- -Por romper, dañar o llevarse un implemento arbitral o planilla.
- -Por tomar parte o iniciar peleas campales en el torneo.
- -Por portar y/o amenazar con un arma de fuego o corto punzante rivales, jueces y organización.
- **-Por agresión al árbitro de carácter física (expulsión de todo el equipo. Quedará inhabilitado para volver a participar en los siguientes torneos); y/o amenazas verbales (expulsión del jugador directamente implicado)**

**ARTICULO 23. LESIONES GRAVES.** Cuando un miembro del equipo intencionalmente lesiona al árbitro o miembro del equipo contrario con características serias o graves, el árbitro debe consignarlas en su informe, el cual se constituye en cabeza de proceso para las acciones penales y/o civiles a que hubiera lugar, con el respectivo documento en foto que se presentara en la inscripción de la planilla. (En caso de jugadas fortuitas, solamente será expulsado del torneo).

# CÓDIGO DE PENAS

**ARTICULO 24. SANCIONES.** De acuerdo con el informe escrito presentado por el Árbitro, se aplicarán las siguientes sanciones a jugadores, técnicos, directivos y barras:

## 1. **FALTAS TÉCNICAS.**

- -Juego brusco grave: Dos **(2)** fechas de suspensión.
- -Juego brusco grave con lesión: Expulsión del torneo.
- -Agresión verbal a un contrario: dos **(2)** fecha de suspensión.
- -Agresión física o intento intimidante (Conducta violenta) a un contrario, incluyendo jueces o barras: dos **(2)**, tres **(3)** o **más** fechas de suspensión según informe del juez central y/o verificación de la organización.
- -Agresión de hecho o conducta violenta a cualquier persona externa: Expulsión del torneo.
- -Será autonomía de la organización el reservar la continuidad del jugador y el equipo en el torneo o futuros torneos, según informe del árbitro.

## **FALTAS DISCIPLINARIAS.**

- -Expulsión del terreno de juego por protestar fallos arbitrales o doble amonestación: Una **(1)** fecha de suspensión.
- -Por agresión verbal o gesticulaciones a contrarios, publico y/o jueces (Discriminación e insulto racial u ofensas) Dos **(2)** fechas de suspensión o mas según informe.
- -Intento de agresión al juez central o asistentes: Dos **(2)** fechas de suspensión.
- -Agresión física al juez central o asistentes: Todo jugador que agrede al juez será expulsado del torneo, si participan dos o más de dos jugadores en la agresión **SE EXPULSA TODO EL EQUIPO DEL TORNEO. (sanción por 2 años para una próxima participación, con evaluación según el caso)**
- -El anterior numeral con carácter grave: Expulsión del torneo más demanda, si así se requiere.

**PARÁGRAFO 1.** Los partidos de copa plata durante el torneo, son válidos para fechas de suspensión. Las fechas de suspensión son partidos jugados por el equipo, **NO** fechas del torneo.

**PARÁGRAFO 2.** Los equipos que se acumulen en un tiempo con cinco (5) faltas, la sexta será un cobro de castigo (Tiros de castigo desde el segundo punto a la portería)

**PARÁGRAFO 3.** Las sanciones para auxiliares, técnicos o barras serán acordadas por el comité organizador, basándose en el informe arbitral, advirtiéndose que estas serán más drásticas. **La organización no responde por accidentes sucedidos en el campo de juego.**

**PARÁGRAFO 4.** Los equipos causantes de daños a las instalaciones deben responder por ello. Todo equipo es responsable por agresiones personales que le causen al juez o los contrarios, y correrá con los gastos que ello ocasione sin excepción alguna, más la sanción estipulada en el Art 22-23.

**ARTICULO 25. RECLAMOS.** Toda demanda o reclamación con relación al desarrollo del partido deberá ser instaurada en términos que no lesionen la dignidad de los deportistas, directivos y organizadores de este. Advirtiéndose que deben ser presentadas en el término de las siguientes cuarenta y ocho (48) horas posteriores al hecho por correo electrónico debidamente diligenciado. **Solo se tendrán en cuenta los jugadores que hayan participado del encuentro a reclamación y/o demanda. No serán tenidas en cuenta reclamaciones sobre fallos arbitrales, ya que estos son inapelables.**

**PARÁGRAFO 1.** Es deber del capitán es verificar al final, la planilla del encuentro:

- **-Jugadores amonestados y/o expulsados.**
- **-Número de goles a favor, en contra y quienes de su equipo los hicieron**
- **-En caso de tener dudas con alguna suplantación, validar con el juez de mesa dicho caso**

# LAS TARJETAS SERAN COBRADAS Y CASTIGADAS ASI:

- **-TARJETA ROJA: \$10.000**

- **-TARJETA AMARILLA: \$3.000**

- **-TRES TARJETAS ROJAS DIRECTAS:** Se retira del torneo al jugador (excepto tres expulsiones por doble tarjeta amarilla).

**Nota:** Las sanciones se cobrarán en su totalidad así no participe del encuentro el jugador amonestado y/o expulsado. (**Art. 7. Parágrafo 2.**)

**ARTICULO 26. RETIROS.** El equipo que se retire después de iniciado el encuentro, o no deje cumplir el desarrollo del mismo perderá los tres puntos, y estos se le adjudicarán al equipo contendor los goles necesarios para ganar el encuentro y por lo tanto no habrá reclamación alguna. Si el equipo queda con menos de cuatro (**4**) jugadores y va perdiendo el marcador se sostiene, si va ganando o empatando el marcador será con los goles necesarios a favor del equipo contrario siempre y cuando sea por expulsión de los jugadores, si la diferencia numérica de jugadores es por lesiones graves y confirmadas, el partido se continuará en otra fecha acordada por la organización y los dos equipos.

**ARTICULO 27. APLAZAMIENTOS.** A criterio del juez central solo podrán ser aplazados los partidos por fuerza mayor (Lluvia torrencial, truenos, iluminación, invasión, etc.). Estos partidos se programarán para el día pertinente por la organización, lo cual será de obligatorio cumplimiento por parte de los equipos.

**PARÁGRAFO 1.** Todo partido se dará por terminado luego de haber transcurrido el 70 % (28 min.) de su tiempo reglamentario, y el marcador será el que se registre hasta el momento de la suspensión y/o terminación.

**PARÁGRAFO 2.** En la continuación de los partidos suspendidos, no habrá tiempo de espera después de su hora programada.

**ARTICULO 28. ESTADO DE EMBRIAGUEZ EXCESIVO.** Jugadores que se presenten en estado de alicoramiento excesivo, no se dejaron participar del encuentro, es prohibido consumir licor previamente o durante los partidos, tanto para sustitutos, dirigentes y jugadores. (Se hará un llamado de atención poniendo en contexto la norma, de persistir la acción por parte de los equipos se procederá a no permitir el inicio del juego o la continuidad) (\* Jugador o sustituto que consuma licor durante un partido será expulsado del mismo).

**PARÁGRAFO 1.** Jugadores o barras que vayan a participar del encuentro y el juez o la organización detecten que están consumiendo licor o drogas, quedara inhabilitado para participar. (Verificación al orden debido al sector que nos ubicamos)

**ARTICULO 29 MEDIDAS DISCIPLINARIAS** Los árbitros tienen la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde que entran en el terreno de juego para realizar la inspección previa al partido hasta que lo abandonan una vez terminado el encuentro (tanda de penales incluida). Si antes de entrar en el terreno de juego al comienzo del partido, un jugador o un miembro del cuerpo técnico cometiera una infracción merecedora de expulsión, los árbitros tendrán la autoridad para impedir que el jugador o el miembro del cuerpo técnico participe en el partido. Los árbitros deberán hacer constar igualmente todos aquellos casos de conducta incorrecta.

Si los árbitros amonestaran a un jugador, suplente u oficial del equipo determinado antes de que comience el partido, lo harán verbalmente en lugar de mostrándole tarjeta amarilla, e informarán de ello después del partido a las autoridades.

Si, durante el partido, la misma persona cometiera otra infracción sancionable con amonestación, los árbitros la amonestarán con una tarjeta amarilla. Sin embargo, no contará como infracción sancionable con expulsión, pues se trata de la primera tarjeta amarilla que se muestra al infractor durante el partido.

Aquel jugador o miembro del cuerpo técnico que cometa una infracción sancionable con amonestación o expulsión, ya sea dentro o fuera del terreno de juego o atentando contra otra persona o contra las propias Reglas de Juego, será sancionado conforme a la infracción cometida.

La tarjeta amarilla se utiliza para comunicar una amonestación y la tarjeta roja, para comunicar una expulsión. Solo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores, a los suplentes y a los miembros del cuerpo técnico.

### Jugadores y suplentes

#### **Retrasar la reanudación del juego para mostrar una tarjeta**

Una vez que los árbitros hayan decidido amonestar o expulsar a un jugador, el juego no deberá reanudarse hasta que haya mostrado la tarjeta, a menos que el equipo no infractor quiera realizar un tiro libre rápido, disponga de una clara ocasión de gol o los árbitros no hayan iniciado el procedimiento de sanción disciplinaria. La tarjeta se mostrará en la siguiente interrupción del juego. Si con la infracción se evitó una ocasión manifiesta de gol para el equipo adversario, se amonestará al jugador. Sin embargo, no se amonestará al jugador si con la infracción se interfiriera en un ataque prometedor (una clara jugada de ataque) o se acabará evitando un gol directamente. (Roja Directa)

#### Ventaja

Si los árbitros concedieran ventaja por una infracción merecedora de amonestación o expulsión, dicha amonestación o expulsión deberá aplicarse en cuanto el balón deje de estar en juego. Sin embargo, si con la infracción se evitase una ocasión manifiesta de gol, el jugador será amonestado por conducta antideportiva.

No obstante, no se amonestará al jugador si con la infracción se interfiriera en un ataque prometedor o se acabará evitando.

No se concederá ventaja en el caso de juego brusco y grave (falta de extrema dureza), conducta violenta, faltas merecedoras de una segunda amonestación o tras la sexta y sucesivas faltas acumulables, a no ser que se trate de una ocasión manifiesta de gol. Los árbitros deberán entonces expulsar al jugador en cuanto el balón deje de estar en juego; no obstante, si el jugador jugara el balón, se lo disputara a un adversario o interfiriera con él, los árbitros detendrán el juego, expulsarán al jugador y reanudarán el juego con un libre indirecto, a menos que el jugador hubiera cometido una infracción más grave.

Si un jugador del equipo defensor comenzara a sujetar a un atacante rival fuera del área y continuará sujetándolo dentro de la misma, el árbitro señalará tiro penal.

#### **Infracciones sancionables con amonestación**

a. Se amonestará a aquel jugador que realice alguna de las acciones siguientes:

- retrasar la reanudación del juego;
- mostrar desaprobación con palabras o acciones;
- entrar en el terreno de juego o abandonarlo sin el permiso de uno de los árbitros o contraviniendo el procedimiento de sustitución;
- no respetar la distancia reglamentaria en un balón a tierra, saque de esquina, un lanzamiento de falta o un saque de banda;
- infringir reiteradamente las Reglas de Juego (3 faltas del mismo jugador)
- conducta antideportiva.

b. Se amonestará a aquel suplente que realice alguna de las acciones siguientes:

- retrasar la reanudación del juego;
- mostrar desaprobación con palabras o acciones;
- entrar en el terreno de juego contraviniendo el procedimiento de sustitución;
- conducta antideportiva.

En el caso de que un mismo jugador cometa dos infracciones sancionables con tarjeta amarilla (incluso sucesivamente), se le deberá amonestar dos veces, p. ej. si entra al terreno de juego contraviniendo el

procedimiento de sustitución y, acto seguido, realiza una entrada temeraria o frustra un ataque inmediato y directo por medio de una falta o tocando el balón con la mano, etc.

### **Amonestaciones por conducta antideportiva**

Existen diferentes acciones en las cuales se amonestará a un jugador por conducta antideportiva, entre ellas:

- intentar engañar a los árbitros, p. ej. al fingir una lesión o aparentar haber sido objeto de una infracción (simulación);
- cometer de manera temeraria una infracción sancionable con libre directo;
- tocar el balón con la mano para obstaculizar o impedir que progrese un ataque inmediato y directo;
- cometer cualquier otra infracción con la que se interfiere en un ataque inmediato y directo o se acaba evitando, excepto cuando los árbitros conceden un tiro penal por una infracción con disputa del balón;
- evitar una ocasión manifiesta de gol de un adversario mediante una infracción con disputa del balón y por la que los árbitros señalan tiro penal;
- tocar el balón con la mano al intentar marcar un gol (independientemente de que lo consiga o no) o en un intento de evitar un gol del adversario sin conseguirlo;
- detiene un tiro a puerta cometiendo infracción por mano cuando la portería esté defendida por un guardameta;
- jugar el balón cuando está saliendo del terreno de juego, después de haber recibido permiso para abandonarlo;
- mostrar falta de respeto al espíritu del reglamento;
- distraer con palabras y comentarios a un adversario durante el juego;
- desplazar o volcar intencionadamente la portería (sin evitar así un gol o una ocasión manifiesta de gol del equipo adversario).

### **Celebración de un gol**

Los jugadores pueden celebrar la consecución de un gol, pero sin extralimitarse; no se deberán alentar las celebraciones coreografiadas y no deben ocasionar una pérdida de tiempo excesiva.

Tras pasar los límites del terreno de juego para celebrar un gol no se considerará una infracción sancionable con amonestación, pero los jugadores deberán regresar tan pronto como sea posible.

Incluso si el gol se anula, se deberá amonestar al jugador que realice algunas de las acciones siguientes:

- acercarse a los espectadores generando problemas de seguridad;
- actuar de forma provocadora o exaltada;
- cubrirse la cabeza o la cara con una máscara o artículos similares;
- quitarse la camiseta o cubrirse la cabeza con ella.

### **Infracciones sancionables con expulsión**

Se deberá expulsar al jugador o suplente que cometa alguna de las siguientes infracciones:

- impedir mediante una infracción por mano deliberada un gol o evitar una ocasión manifiesta de gol (excepto en el caso del guardameta dentro de su propia área con manos de reacción natural) o desplazar o volcar la portería intencionadamente (de modo que impida que la pelota atravesase la línea de gol)
- evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol de un adversario que se dirige a la portería del infractor mediante una infracción sancionable con un tiro libre cuando el guardameta defensor no esté defendiendo su portería;
- juego brusco y grave (falta de extrema dureza);
- escupir o morder a alguien;

- conducta violenta.
- emplear lenguaje o actuar de modo ofensivo, insultante, humillante; incitar a la pelea o al desafío fuera del terreno de juego, siendo participe de algún equipo.
- recibir una segunda amonestación en el mismo partido;

Aquellos jugadores o suplentes que sean expulsados deberán abandonar igualmente las inmediaciones del terreno de juego y del área técnica.

### **Evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol**

Cuando un jugador evite un gol o una ocasión manifiesta de gol del equipo adversario cometiendo una infracción por mano, deberá ser expulsado, independientemente de dónde se produzca esta (a excepción del guardameta dentro de su área con manos de acción natural).

Cuando un jugador cometa una infracción contra un adversario dentro de su propia área con la que se evite una ocasión manifiesta de gol del adversario y los árbitros señalen tiro penal, el infractor solamente será amonestado si con la infracción se pretendía jugar el balón; en el resto de acciones (p. ej. agarrar, arrastrar, empujar, imposibilidad de jugar el balón, etc.), el infractor deberá ser expulsado.

Aquel jugador, jugador expulsado, suplente o miembro del cuerpo técnico que entre en el terreno de juego sin la debida autorización de uno de los árbitros e interfiera en el juego o cometa una infracción y que termine evitando un gol del equipo contrario o una ocasión manifiesta de gol habrá cometido una infracción merecedora de expulsión.

A la hora de determinar si este tipo de infracción se ha producido, se deberán tener en cuenta los siguientes aspectos:

- distancia entre el lugar donde se cometió la infracción y la portería;
- dirección del juego;
- probabilidad de mantener o recuperar el balón;
- posición y número de jugadores de campo defensores y del guardameta;
- si la portería está «descubierta».

Si el guardameta evitara una ocasión manifiesta de gol cometiendo una infracción por mano fuera de su área, y su portería estuviera descubierta o NO defendida por un jugador de campo situado detrás de él, se considerará que el guardameta ha cometido una infracción merecedora de expulsión.

### **Juego brusco y grave (falta de extrema dureza)**

Las entradas o disputas del balón que pongan en peligro la integridad física de un adversario o en las que el jugador se emplee con fuerza excesiva o brutalidad deberán sancionarse como «juego brusco y grave» (faltas de extrema dureza).

Todo jugador que arremeta contra un adversario en la disputa del balón de frente, por el costado o por detrás, utilizando una o ambas piernas con fuerza excesiva o poniendo en peligro la integridad física del adversario, estará jugando con excesiva dureza.

### **Conducta violenta**

Si un jugador se emplea o tiene la intención de emplearse con fuerza excesiva o con brutalidad contra un adversario cuando no le está disputando el balón, o contra cualquier otra persona, independientemente de si se produce o no contacto, la acción será considerada conducta violenta.

La conducta violenta puede ocurrir dentro o fuera del terreno de juego, estando o no el balón en juego.

No se debe conceder ventaja en el caso de conducta violenta, a menos de que se trate de una ocasión manifiesta de gol. En este caso, los árbitros deberán expulsar al jugador culpable de conducta violenta en la siguiente interrupción del juego.

Se recuerda a los árbitros que la conducta violenta a menudo conlleva un enfrentamiento colectivo de jugadores y, por tanto, deberán impedir esta situación con una intervención estricta.

Se deberá expulsar al jugador o suplente culpable de conducta violenta.

### **Miembros del cuerpo técnico**

Cuando algún integrante del cuerpo técnico cometa una infracción, pero no se pueda identificar al infractor, se amonestará al primer entrenador presente en el área técnica.

### **Advertencia**

Las siguientes infracciones tendrán como resultado una advertencia —también denominada «apercibimiento»—; no obstante, la reiteración en la infracción o su posible carácter impropio podrían suponer una amonestación o, incluso, la expulsión:

- entrar en el terreno de juego de manera respetuosa y pacífica;
- no cooperar con un miembro del equipo arbitral, p. ej. al desobedecer una orden o una petición de un árbitro asistente;
- mostrar su desacuerdo con una decisión (con palabras o actos) de poca intensidad;
- salir del área técnica de manera ocasional sin cometer ninguna otra infracción.
- la primera intención del portero en amarrar la pelota en sus piernas, no permitiendo jugar el balón donde la reconvencción ira de lateral

### **Amonestación**

Entre las infracciones de un miembro del cuerpo técnico merecedoras de amonestación, se incluyen las siguientes:

- no respetar de manera obvia o persistente los límites del área técnica de su equipo;
- retrasar la reanudación del juego cuando le corresponde hacerlo a su equipo;
- entrar de manera premeditada al área técnica del equipo adversario (sin ánimo de confrontación)
- mostrar desaprobación con palabras o acciones, por ejemplo:
  - lanzando o golpeando con los pies botellas u otros objetos;
  - actuando de tal modo que se falte al respeto a uno o varios miembros del equipo arbitral, (p. ej. aplaudir de forma sarcástica);
  - pedir con gestos exagerados o de manera insistente que se muestre tarjeta;
  - proceder de manera provocativa o exaltada;
  - comportarse persistentemente de forma inaceptable (incluidas las infracciones reiteradas merecedoras de advertencia);
  - mostrar falta de respeto al espíritu del reglamento.

### **Expulsión**

Entre las infracciones merecedoras de expulsión, se incluyen las siguientes:

- retrasar la reanudación del juego cuando le corresponde hacerlo al equipo adversario, p. ej. reteniendo la pelota, alejándola con el pie, obstaculizando a un jugador, etc.;
- abandonar el área técnica de forma deliberada para:
  - mostrar su desacuerdo o protestar a uno de los árbitros;
  - proceder de forma provocativa o exaltada;

- entrar al área técnica del equipo adversario de manera agresiva o con ánimo de confrontación;
- lanzar voluntariamente con la mano o con el pie un objeto a la cancha;
- entrar en el terreno de juego para:
  - enfrentarse a uno de los árbitros, incluso si la acción se produce en el descanso o al finalizar el partido;
  - intervenir en el juego u obstaculizar a un jugador adversario o uno de los árbitros;
- comportarse de manera agresiva o con intimidación física con otra persona (p. ej. escupir o morder);
- recibir una segunda amonestación en el mismo partido;
- emplear lenguaje o actuar de modo ofensivo, insultante o humillante;
- conducta violenta.

### **Infracciones relacionadas con el lanzamiento de objetos (incluido el balón)**

En todos los casos, los árbitros tomarán la debida medida disciplinaria:

- Temeraria: se amonestará al infractor por conducta antideportiva.
- Con fuerza excesiva: se expulsará al infractor por conducta violenta

### **ARTICULO 29 AREA DE META**

No se podrá marcar gol directamente de saque de meta. Si el balón entrara directamente en la portería del equipo del guardameta que ejecutó el saque, se concederá saque de esquina al adversario. Si el balón entrara directamente en la portería del equipo defensor, se concederá saque de meta a ese mismo equipo. Los goles dentro del área serán validos si son de manera limpia, sin entrar en disputa o la agresión al guardameta, para ambos lados al igual que el autogol en el área de meta. (Todo balón dirigido al área de manera directa de un saque de banda, será cobrado como nulo y reanudado por el adversario con saque de banda).

El movimiento de los arcos si es para evitar un gol de forma deliberada, se debe expulsar con roja directa y sancionar penalti.

La cogida de los palos al momento de tocar el balón y la retención del balón en las piernas por parte de los porteros, debe ser lateral, la 2da llamado de atención y la 3ra para amonestación.

### **ARTICULO 30 PREMIACIÓN**

Está regida para la final en la cual, en previo acuerdo los finalistas pueden negociar la cantidad establecida con la organización, en caso de no haber acuerdo, prevalece la oferta establecida por el equipo que más puntaje realizo durante el torneo. (Solo entre primero y segundo). La premiación de Goleador será de \$200.000, Fair Play que no supere los -10 puntos \$200.000 en bonos, fecha penales devolución inscripción primero y segundo media inscripción y los bonos de copa plata y bronce serán dictaminados por la organización.

### **ESTE REGLAMENTO DEBE SER LEÍDO POR TODOS LOS INTEGRANTES Y DIRIGENTES DEL EQUIPO Y FIRMADO POR EL RESPONSABLE DEL EQUIPO.**

Una gran organización y mejorar nuestra calidad de servicio. Así haremos de nuestro deporte una pasión para todos.