

REGLAMENTO LIGA CATEGORIA LIBRE FUTBOL 6

REGLAS BÁSICAS DE LA LIGA

- El torneo se jugará a 2 vueltas.
- Se permite el registro de 14 jugadores por equipo como máximo.
- Para segunda jornada cada equipo deberá presentar pago de inscripción(\$500), fiance (\$500), lista con la cantidad de jugadores a registrar y sus fotografías, para poder realizar el su alta y sus respectivas credenciales.
- DE FORMA OBLIGATORIA: todos los equipos en la jornada 4 se deberán presentar credenciales y el uniforme completo.
- Cada equipo tiene la obligación de presentar su uniforme completo a lo largo de la temporada, si el 50% del equipo no presenta su uniforme durante cada partido, el equipo será multado con \$50 esa jornada.
- La ventana de altas y bajas de jugadores estará disponible únicamente entre la jornada 12 y 14.
- Califican a la liguilla los equipos ubicados entre los primeros 8 lugares de la tabla general.
- La instancia de Cuartos de Final y Semifinal se jugarán a 2 partidos (Ida y Vuelta).
- El partido por el 3er lugar y la final se jugarán a 1 encuentro.
- Para solicitar la suspensión de un partido, este deberá ser notificado 48 previo al encuentro.
- Cada equipo solo cuenta con 1 posibilidad de suspender el juego.
- En instancias como Cuartos de Final, Semifinal o Final, si cualquier equipo decidiera no presentarse o faltar a su compromiso, estos recibirían una multa económica determinada por la directiva, perderían su fiance y finalmente todos los jugadores pertenecientes a ese equipo no podrán participar en alguna otra liga disputada en Cancha Salcedoño por el tiempo que la directiva dicte.
- Para poder jugar finales, los jugadores registrados desde la 1era vuelta, deberán contar con ASISTENCIA en al menos el 50% de

sus partidos, mientras que los fichajes realizados en la ventana de fichajes de la segunda vuelta deberán cumplir 7 juegos como mínimo.

UBICACIONES DE LOS EQUIPOS

Cada uno de los equipos deben permanecer en el espacio designado para cada equipo (local y visitante), SIN PORRA. El arbitro puede realizar una llamada de atención si detecta a personas que se encuentren dentro del espacio designado a los equipos insultan o propician el juego antideportivo.

En caso de que los llamados de atención no sean suficientes, el arbitro tiene la facultad de reportar al equipo para posteriormente evaluar la sanción pertinente.

La sanción sería una multa económica.

JUGADORES

-Cada equipo deberá presentarse con su uniforme completo y credenciales para la 4ra jornada, de lo contrario, perderá los encuentros hasta que los presente.

-La finalidad de cobrar una inscripción, es para engrosar e incrementar las premiaciones a cierre de torneo.

-El fiance será utilizado para cubrir pagos de arbitraje no realizados por el equipo, en caso de ser utilizado, la cantidad tomada debe ser repuesta antes de la próxima jornada.

-Otra uso del fiance será un fondo de lesionados, en caso de utilizarse para algún siniestro ocurrido a un jugador, se presentarán los gastos realizados por parte del jugador, y se les comunicará mediante una junta el saldo utilizado y se repondrá nuevamente por todos los equipos.

-Al término de la temporada, si el fiance se regresará de forma integra a los equipos.

INCAPACIDAD

-Dada la situación de que un jugador se encuentre durante la temporada regular lesionado, es indispensable que el jugador

presente un certificado médico para poder adquirir su incapacidad por parte de la liga.

-La incapacidad tiene como función, cotabilizar como asistencias, el periodo de tiempo que el jugador se encuentre inhabilitado para disputar encuentros.

-Es indispensable que la incapacidad del jugador se presente tan pronto como sea posible, dado el ejemplo de que si un jugador se encuentra lesionado desde la jornada 3 y la incapacidad es presentada en la jornada 7, se tomaría en cuenta la jornada desde la que se esta presentando el comprobante médico.

ARBITRAJE

-El arbitraje deberá ser pagado al término del encuentro.

-El cobro del arbitraje será de 200 pesos por equipo, por encuentro, el cobro está dividido entre estos 3 conceptos: Cancha, arbitraje y administración de la liga.

-El nuevo cobro de arbitraje es por la falta de presupuesto de la presidencia para apoyo de la liga, la administración de la cancha se hará cargo de solventar una parte del sueldo de la administración de la liga y los equipos el uso de la cancha.

VESTIMENTA y REQUERIMIENTOS PARA EL PARTIDO

-Los jugadores deberán vestir de manera adecuada durante el encuentro (Short, medias, playera con número de jugador en la espalda)

-El uso de calzado DE SUELA LISA O MULTITACOS es obligatorio (queda prohibido el uso de tacos de fútbol 11 o cualquier variante).

-Cada equipo deberá presentar un balón del No.5 en aptas condiciones para el juego.

-El árbitro será el encargado de revisar el equipamiento de los jugadores y el estado del balón.

-Los partidos tienen una duración de 50 minutos divididos en 2 tiempos.

TIEMPOS Y TOLERANCIAS

- Solo habrá 5 minutos de tolerancia para el inicio del encuentro.
- Solo habrá 5 minutos de tiempo para abandonar el terreno de juego.

Ejemplo: el partido está decretado para iniciar a las 7:00 pm, el encuentro deberá iniciar a más tardar 7:05 pm, pasados los 50 minutos de juego, siendo las 7:55 pm, los jugadores deberán abandonar el terreno de juego a las 8:00 pm con la finalidad de poder iniciar el siguiente encuentro.

- Si el partido llegara a iniciar después de los 5 minutos de tolerancia, el tiempo perdido será tomado del tiempo de juego.
- Rebasados los 10 minutos de tolerancia para iniciar el encuentro, el partido será decretado como victoria para el equipo que se encuentre en circunstancias óptimas para iniciar el encuentro (número de jugadores reglamentario, tiempo reglamentario, etc).
- No habrá tiempo agregado.

MÍNIMO DE JUGADORES Y CAMBIOS

- El partido podrá iniciar con al menos 4 jugadores por equipo en el terreno de juego.
- Si un equipo inicia su partido con menos de 6 jugadores, tendrá hasta el término de la primera mitad para completarse.
- Todos los jugadores en el terreno de juego deberán presentar su credencial autorizada por la liga.
- Los jugadores en banca deberán de entregar su registro al árbitro al momento de ingresar al terreno de juego.
- Hay cambios ilimitados.
- Los cambios deben realizarse mientras el balón no este en disputa y el árbitro lo permita.
- Un jugador que haya sido reemplazado, podrá volver a ingresar al juego.

PELOTA DETENIDA

- Los saques de meta se ejecutan desde el piso dentro del área.
- Los saques de manos por el portero, no podrán rebasar el medio campo a menos que el balón no haya botado previamente

en propio terreno o siendo prolongado por otro jugador del mismo equipo.

-Estrictamente ya no podrán rebasar el medio campo de juego, ni aunque boten el balón en su área, el balón puede rebasar siempre y cuando venga de un despeje con balón a ras del piso.

-Los tiros de esquina y saques de banda deberán ser ejecutados con el pie y el balón deberá encontrarse a ras de piso, incluso podrá tomar un pie de distancia pasada la línea de banda dentro del campo para efectuar el saque.

-El jugador del equipo contrario deberá mantenerse al menos a 3 pasos alejado del balón al momento del saque.

LENGUAJE INAPROPIADO Y FALTAS DE RESPETO

Todo jugador que insulte o desapruebe las decisiones del árbitro con palabras como:

-No mames

-Eres un pendejo

-Idiota

Serán acreedores de una tarjeta amarilla.

Mientras que en caso de que el árbitro sea empujado, encarado, agredido físicamente con un balón, ofendido con un “Chinga tu madre”, el jugador será sancionado con tarjeta roja.

La expulsión del jugador por dicha agresión verbal será por el plazo de 2 jornadas, mientras que una agresión como un empujón puede ir desde las 3 a las 6 jornadas. Finalmente una patada o puñetazo será baja automática del jugador, sin opción a poder volver a jugar en la institución, además de la pérdida automática del partido en disputa.

Jugadores **ACTIVOS** que se encuentren en la grada e insulten tanto arbitraje como a jugadores mientras se disputa un encuentro podrán ser reportados, tanto por el arbitro en turno, como por los equipos que disputen el encuentro.

Si reciben más de 2 reportes en un periodo de 5 semanas, recibirán suspensión por 1 jornada.

SANCIONES

-Si el jugador del equipo contrario interrumpe un saque de banda de manera intencional y no esta a la distancia reglamentaria, esto se considerará como una falta.

-Cada 5 faltas el arbitro cobrara un penal a favor del equipo contrario.

-El jugador deberá cobrar el tiro penal con su pie de apoyo fijo y sin tomar vuelo para tirar.

-Todo aquel jugador expulsado deberá abandonar el terreno de juego y el equipo contará con un elemento menos.

-Cuando, durante el desarrollo del partido, por la circunstancia que sea, incluidas las expulsiones, alguno de los equipos quedara con menos de 4 jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado el encuentro con derrota del equipo sancionado con el resultado de tres a cero.

-NO ES NEGOCIABLE con el equipo contrario que un jugador expulsado pueda participar durante el periodo de su sanción.

-Sola UNA persona podrá fungir como entrenador del equipo.

-En caso de ocurrir una invasión por alguien, ya sea jugador expulsado, jugador suspendido, aficionado, etc, el encuentro se dará por terminado de forma inmediata.

FALTAS E INFRACCIONES

-Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario desde el lugar donde se cometió la falta si un guarda meta comete una de las siguientes faltas:

1. Tarda más de seis segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos.
2. Vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego (bajar el balón al piso) y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado.
3. Toca el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.

4. Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.

Todo aquel tiro libre indirecto deberá ejecutarse a 2 toques y de igual manera el adversario deberá alejarse al menos a 5 pasos de la ubicación del balón.

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

1. Se barre intencionalmente en disputa del balón (**NO SE PERMITEN LAS BARRIDAS**).
2. Interrumpe el juego o un avance del adversario mediante una zancada o un mal uso del cuerpo.
3. Llegar tarde a la disputa de un balón.
4. Fuerza desmedida al durante la disputa.
5. El uso de palabras como: “mía” “déjala” “yo”.

-La conducta antideportiva y la violencia tanto dentro como fuera del terreno de juego se sancionaran a criterio de la administración de la liga. Estas sanciones pueden ir desde suspensión temporal hasta definitiva del torneo.

-Cuando se señale una falta el árbitro ordenará con el silbato la ejecución del tiro libre siempre que el beneficiario pida pasos para distanciar la barrera. En caso contrario el juego se podrá reanudar sin necesidad de señalarlo el árbitro.

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

1. Ser culpable de conducta antideportiva.
2. Desaprobar con palabras o acciones.
3. Infringir persistentemente las reglas del juego.
4. Retardar la reanudación del juego.
5. No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina o tiro libre.
6. Entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro.

7. Abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro.
8. Después de 3 indicaciones de “distancia” a un equipo, el próximo jugador que reciba la indicación de “distancia” recibirá tarjeta amarilla sin importar que sea la primera vez que a este se le llame la atención.

Un jugador será expulsado y recibirá la tarjeta roja si comete una de las siguientes faltas:

1. Ser culpable de juego brusco grave.
 2. Ser culpable de conducta violenta.
 3. Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
 4. Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guarda-meta dentro de su propia área).
 5. Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con tiro libre o penal.
- En el caso de aplicar la ley de la ventaja, el árbitro podrá disponer de cinco segundos para rectificarla.
 - Las sanciones deberán ser pagadas el día de la junta para que se permita jugar su siguiente encuentro.

EXTRAS

- Para poder realizar algún reporte, el equipo deberá pagar con el mismo \$100 pesos.
- Tarjeta amarilla \$20 y tarjeta roja \$50
- En caso de no pagar las tarjetas el día de la junta, la siguiente jornada, el equipo perdería el partido por default.
- Partido perdido por default además del resultado adverso, el equipo sancionado deberá pagar el arbitraje de cualquier manera.
- Todo aquel jugador que pelee durante un encuentro o dentro de las instalaciones será dado de baja de manera automática en cualquier liga en la que se encuentre registrado y será vetado de las instalaciones.