REGLAMENTO FUTBOL 5 INVICTUS

IMPORTANTE:

ESTE DOCUMENTO ES UN REGLAMENTO SIMPLE, ESTO QUIERE DECIR QUE SOLO SE HARA MENCION DE LAS REGLAS MAS COMUNES QUE SERAN PUESTAS EN PRACTICA, EN EL TERRENO DE JUEGO.

REGLA 1 – TERRENO DE JUEGO

- El terreno de juego deberá permanecer en condiciones adecuadas para llevar a cabo el partido, en caso contrario el encuentro será suspendido y el marcador señalado al momento quedará asentado en la cédula como marcador final.

REGLA 2 – EL BALON

- Cada equipo deberá presentar mínimo un balón del #4, o en su defecto y si por ausencia de éstos, podrá presentarse un balón del #5 en condiciones aptas para llevar a cabo su partido teniendo como máximo medio tiempo para la presentación de los mismos, de no ser así el equipo que falte a esta regla perderá por default con un marcador en contra de 3-0. Debido a las dimensiones de la cancha, resulta complicado que el balón se juegue a una altura de más de 4 metros; por lo que, si los balones que presentaron ambos equipos se vuelan del terreno de juego, la Administración de la liga podrá prestar un balón para la reanudación del juego, si éste también se vuela, el partido se dará por terminado, dejando como marcador final el que estaba antes de que se agotaran los balones. **NO** es obligación de la liga reponer los balones perdidos.

REGLA 3 – JUGADORES Y SUSTITUTOS

- Un capitán deberá ser elegido por cada equipo de entre los jugadores.
- Se juega con 5 jugadores en total por equipo.
- Un equipo puede jugar el partido con mínimo 4 jugadores.
- Si algún jugador se encuentra en estado de ebriedad, con aliento alcohólico, o bajo efectos de cualquier tipo de sustancias nocivas para la salud, no podrá participar en el partido.
- El capitán tendrá el privilegio de dirigirse al árbitro **EN FORMA RESPETUOSA** en cuanto a cuestiones administrativas o aclaraciones de las mismas.

REGLA 4 – EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

- Cada equipo deberá presentarse debidamente equipados y de manera uniforme, esto quiere decir que todos los integrantes deberán portar los mismos colores de camiseta, shorts y medias.

- Cada jugador deberá presentarse usando camiseta con mangas y con número visible en la parte posterior.
- Cada jugador deberá presentarse con calceta larga cubriendo totalmente la pantorrilla.
- Cada jugador deberá presentarse con espinilleras.
- Queda estrictamente prohibido el uso de zapatos con tachones de cualquier número.
- Los jugadores no podrán utilizar ningún objeto peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores incluyendo cualquier tipo de joyas (anillos, reloj, aretes, piercing, pulseras de cualquier tipo y cadenas de cualquier tipo.)
- **LOS JUGADORES QUE NO CUMPLAN CON LOS REQUERIMIENTOS ANTES MENCIONADOS SERAN EXCLUIDOS DEL TERRENO DE JUEGO Y NO PODRAN PARTICIPAR.**

REGLA 5 – ARBITROS

- Su facultad se extenderá a sancionar las infracciones cometidas 10 minutos antes, mediante, durante y 15 minutos después del final de un partido, sus decisiones son irrevocables correspondientes al resultado del encuentro.

REGLA 6 – ARBITRO ASISTENTE Y OTROS OFICIALES

- Este árbitro tendrá la facultad para revisar la acreditación, equipamiento, estadísticas y sanciones.
- De la misma manera llevará el control del tablero electrónico, y **NO** cuenta con la facultad de participar directamente en el terreno de juego para sancionar las infracciones cometidas en el partido.

REGLA 7 – DURACION DEL PARTIDO

- El juego tiene una duración de 45 minutos, y se divide de la siguiente manera: 3 minutos de acreditación, 2 minutos de descanso y (2) periodos de veinte minutos cada uno, la tolerancia tiene una duración máximo de 10 minutos que se podrá aplicar únicamente si el equipo lo solicita y con el tiempo de juego andando; si al minuto 17 el equipo aún no se presenta, se les pondrá un gol administrativo. Si al minuto 10 el equipo no se presenta, el otro equipo ganará por default. El tiempo de juego únicamente se detiene si algún jugador resulta lesionado. El tiempo de juego **NO** se repone bajo ninguna circunstancia.

REGLA 8 – INICIO Y REANUDACION DE JUEGO

PROCEDIMIENTO.

- Antes del saque de inicio todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo.
- El balón se hallará inmóvil en el punto central y el árbitro dará la señal de inicio con el silbato.
- El saque inicial y central serán forzosamente de dos toques.

REANUDACIONES

- En el caso de todas la reanudaciones ya sea con un balón a tierra ,un tiro libre, saque de meta hecho de pie por el guardameta, saque de banda y saque de esquina, el árbitro señalará la reanudación del juego y el jugador tendrá 5 segundos para jugar el balón.
- En todos los casos antes mencionados a excepción del saque de meta, el jugador deberá colocar debidamente el balón en el punto de reanudación y sin movimiento.
- El jugador no puede tocar el balón una segunda vez hasta que haya sido tocado por otro jugador.

SANCION

- En el caso de faltar a alguna de las reglas antes mencionadas se reanudará el juego con un cambio de saque y la posesión del balón pasará al equipo adversario.
- En el caso del los 5 segundos del guardameta será sancionado con un tiro libre directo desde la línea correspondiente.
- Cuando se cometa un "juego peligroso" será sancionado con un tiro directo desde donde se cometió la infracción.
- En caso de contacto contra un adversario contra la cerca a menos de un metro de distancia, será sancionado como falta.
- En el caso de que un jugador toque dos veces el balón al momento de reanudar será sancionado con un tiro libre directo desde el punto donde fue realizado el segundo contacto.

RESTRICCION DEL GUARDAMETA

Se concederá un tiro libre en la segunda línea del terreno de juego al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes restricciones dentro de su área penal:

1.- Tardar más de cinco segundos en jugar el balón más allá de su área o que se lo pase a otro jugador, después de haberlo controlado con sus manos o pies, así como también cuando realice un saque de meta.

2.- Tocar el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie deliberadamente de forma directa.

REGLA 9 - FALTAS Y CASTIGOS

TIRO LIBRE Y TIRO PENAL

Se concederá un tiro libre al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes infracciones de una manera que el árbitro considere peligrosa, imprudente, temeraria o con un uso excesivo de fuerza en caso de ser cometida una de estas faltas señaladas dentro de su propia área se concederá un tiro penal.

1. Dar o intentar dar una patada a un adversario.
2. Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario.

3. Saltar apoyándose sobre el adversario.
4. Cargar ilegalmente a un adversario.
5. Golpear o intentar golpear a un adversario.
6. Empujar a un adversario.
7. Sujetar a un adversario.
8. Escupir a un adversario (expulsión necesaria)
9. Tocar el balón con las manos deliberadamente (excepto el guardameta en su propia área penal). En la Rama femenil se permite el toque del balón con las manos o brazos siempre que se encuentren pegados al cuerpo para protección del pecho y rostro.
10. Jugar de forma peligrosa.
11. Obstaculizar el avance de un adversario.
12. Desaprobar decisiones arbitrales.
13. Barrer a un jugador (solo podrá hacerlo el guardameta dentro de su propia área)

REGLA 10 – TIRO PENAL (SEXTA FALTA)

- Se sancionará con un tiro penal desde el punto penal al equipo cada vez que cometa seis faltas durante el transcurso del partido y después cada tres faltas.
- Las faltas se borran al medio tiempo.

SANCIONES DISCIPLINARIAS

INCORRECCIONES

Se consideran incorrección al procedimiento técnico incorrecto realizados dentro del terreno de juego.

- El jugador tendrá 5 segundos para jugar el balón en las siguientes reanudaciones:
  a) Saque de meta.
  b) Saque de esquina.
  c) Saque de banda.
  d) Inicio de juego.
  e) Tiro libre directo.
- El balón No podrá permanecer dentro del área más de 5 segundos La sanción a esta incorrección será en caso del saque de meta un tiro libre directo desde la línea correspondiente.

La sanción a las incorrecciones señaladas en el inciso b), c), d) y e).

Se reanudará con un cambio de saque desde el punto donde haya sido señalado el saque.

- Intervención de una mano imprudencial (no intencional), pero que saca ventaja de alguna forma (cortando el avance del adversario, matando el balón y dejándolo en ventaja para jugar y facilitando a otro integrante de su equipo con balón en juego.)

Este será sancionado con un tiro libre directo desde el punto donde fue la intervención, pero no subirá al tablero como falta. En caso de que la incorrección haya sido dentro del área de su portero, el tiro libre directo será desde la línea correspondiente.

- Tocar por segunda vez el balón sin la intervención de otro jugador.

Este será sancionado con un tiro libre directo desde el punto donde haya sido tocado el balón por segunda vez.

- En el caso de la reanudación de saque de inicio, saque de esquina, saque de banda y cobro de tiro libre, el jugador deberá colocar correctamente el balón en el punto o línea marcado y en el caso del tiro libre en el punto señalado por el juez arbitral.

En el caso de la violación a esta regla, será sancionado con un cambio de saque a favor al equipo contrario.

- En el caso de los gritos que busquen engañar a un adversario o al árbitro, con la intención de encontrar a favor en su ventaja (mía, voy, y déjala).
- Así como el caso de las acciones que busquen engañar al adversario o al árbitro poniendo en ventaja de ocasión a un jugador (aplausos, golpes simulados etc.)

Será sancionado con un tiro libre directo en contra, en el punto donde se llevó a cabo la incorrección antes mencionada.

TARJETA AMARILLA (AMONESTACIONES)

Se mostrará tarjeta amarilla al jugador que cometa en forma temeraria las 12 faltas enlistadas en la regla doce.

1.- Conducta antideportiva.

2.- Desaprobar al árbitro con palabras o acciones.

3.- Realizar una sustitución incorrecta.

4.- No respetar la distancia reglamentaria en los tiros libres.

5.- Infringir con persistencia las reglas del juego.

6.- No acatar diligentemente una disposición de los árbitros.

7.- Retardar la reanudación del juego.

8.- Entrar al área arbitral sin permiso de los árbitros.

9.- No cumplir con el equipamiento de los jugadores.

11.- Cuando se abandona la banca sin autorización del árbitro e ingresa al terreno de juego.

12.- Uno o más jugadores no identificables de la banca del equipo desaprueban verbalmente al árbitro.

TARJETA ROJA (EXPULSIONES)

Se mostrará la TARJETA ROJA a un jugador que cometa alguna de las siguientes acciones:

1.- Ser culpable de conducta violenta.

2.- Ser culpable de juego brusco grave.

3.-Escupir a un adversario.

4.-Impedir con mano intencionada un gol o una oportunidad de manifestar gol.

5.-Malograr una oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con tiro libre o penal.

6.- Emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos de la misma naturaleza.

7.- Recibir la segunda amonestación en el mismo partido.

8.- Ser culpable de infringir 5 faltas personales.

9.- Expulsión al personal de la banca, no se castiga al equipo con tiempo.

PROCEDIMIENTO DE EXPULSION

Al momento de que un jugador sea sancionado por un árbitro con una TARJETA ROJA el jugador expulsado deberá obligatoriamente abandonar el terreno de juego.

Cuando un jugador sea expulsado del terreno de juego, ningún jugador podrá reemplazarlo y el equipo al que pertenezca el expulsado terminará el partido con ese jugador menos.

AGRESIONES ARBITRALES

Queda estrictamente prohibido incurrir en cualquier falta de respeto al cuerpo arbitral, debido a que ninguna causa justifica la acción reprobable de agredir física o verbalmente al cuerpo arbitral.

En caso de que algún árbitro sea agredido físicamente por un jugador, este individuo será automáticamente dado de baja por la comisión disciplinaria.

De la misma manera el equipo que invada la cancha y participe en esta acción reprobable será dado de baja y será vetado por la comisión disciplinaria.

En caso de que el árbitro sea agredido verbalmente, amenazado o haya sido intimidado de manera violenta física o verbalmente por integrantes de la porra, técnicos, bancas o jugadores en cancha, el partido será dado por terminado por falta de garantías y el marcador quedará 3-0 en contra al equipo que haya provocado el final del encuentro por actitudes antideportivas.

SANCIONES POR AGRESIONES ARBITRALES

1- El jugador, capitán, delegado y equipo que participe directamente en la agresión del árbitro se hará responsable de los gastos médicos correspondientes que hayan sido consecuentes por dicha agresión.
2- El jugador, capitán, delegado y equipo que participe directamente en la agresión del árbitro se hará responsable por el pago de sueldos caídos generados por la misma agresión además de cubrir la suma total de los juegos cancelados propiciados por esta causa.
3- En caso de negarse a estas sanciones por agresión, es importante hacer de su conocimiento que el cuerpo arbitral, la administración general de la liga y la comisión disciplinaria, procederá legalmente ante las autoridades correspondientes en el marco de lo civil y penal para evitar represalias ante el individuo y la organización deportiva.

SANCIONES DISCIPLINARIAS

El tabulador de castigos y sanciones, así como la aplicación de las mismas corresponden directamente y absolutamente a la comisión disciplinaria conformada por la Administración de la organización deportiva de Sports Arena Invictus y el Coordinador deportivo y administrativo se encarga de ejecutar las sanciones establecidas por la comisión, por tal motivo ninguna persona podrá sobornar, ni destituir las sanciones establecidas por la comisión.

OTRAS

- **Debe haber un equipo ganador por partido; por lo que si el partido finaliza en empate, se irá a tanda de penales, cobrarán tres jugadores por equipo, en caso de que la tanda se extienda habrá muerte súbita hasta que resulte un ganador.**
- **En caso de que un equipo no se presente a la hora del juego, o transcurrido el tiempo de tolerancia; el adversario ganará el partido por default con un marcador a favor de 3-0. Y podrá utilizar la cancha en el tiempo respectivo de juego; para que así sea deberá de cubrir con el pago por derecho de partido.**
- **Únicamente se podrá cancelar un partido si el equipo notifica a la Administración de la liga con al menos 2 días de anticipación; en caso de no ser así, el equipo deberá cubrir con el pago por derecho de partido, y no se le dará rol hasta ser cubierto dicho derecho.**
- **Se tendrá como tolerancia hasta la jornada que la Administración indique para que los equipos hagan sus registros, podrán registrar a los jugadores que deseen, teniendo como fecha límite para registros, hasta que falten cinco jornadas para que finalice el torneo; pero para que un jugador pueda participar en la etapa de liguilla, tendrá que haber participado en al menos el 80% de asistencia en la etapa regular; en caso contrario NO podrá participar en la liguilla, aunque se haya hecho su registro.**
- **Todos los equipos participantes en los torneos de Sports Arena Invictus, tendrán hasta la jornada que la Administración indique, o en su caso, cinco partidos después de que se incorporaron al torneo, para presentarse uniformados con las características mencionadas en la regla #4.**

- **Al participar en cualquiera de los torneos de Sports Arena Invictus, cada equipo participante acepta que podrá aparecer en fotografías y videos que serán difundidos en las Redes Sociales de nuestra Liga, en caso de que por algún motivo no se desee que el equipo aparezca en lo mencionado anteriormente podrá notificarlo a la Administración.**
- **El pago por derecho de partido (arbitraje) deberá ser cubierto en su totalidad, en caso de generar algún tipo de adeudo, la Administración de Sports Arena Invictus, sancionará con Puntos Administrativos, los cuales permanecerán congelados por determinado tiempo; en caso de no ponerse al corriente con los respectivos pagos, éstos puntos se perderán de forma definitiva cuando Sports Arena Invictus, lo determine; de igual forma el equipo podrá ser dado de baja por ésta situación.**

NOTA:

LA IGNORANCIA DEL REGLAMENTO, NO TE OMITE DE LA SANCION POR LA VIOLACION DEL MISMO.

“CADA PERSONA ES RESPONSABLE DE SUS PROPIOS ACTOS, RAZON POR LA CUAL NINGUNA REACCION VIOLENTA, ALEBOSA, ANTIDEPORTIVA Y AGRESIVA SERA JUSTIFICADA “