



CITYFUT

Reglamento 2023

Fútbol 5

www.CITYFUT.com



REGLAS DE JUEGO

Art. 1. El juego con las bardas está autorizado.

Art. 2. Cada equipo tendrá que iniciar máximo con 5 jugadores y mínimo con 4. Pudiéndose incorporar en cualquier momento el resto de los jugadores.

Art. 3. En caso de no reunir los requisitos que se estipulan en el Art. 2 de este reglamento el equipo perderá su partido por default (5-0) sin acreditar los goles a ningún jugador en específico.

Art. 4. 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. 5. Un jugador no podrá participar en 2 equipos a la vez dentro del mismo torneo.

Art. 6. El equipo que no respete el artículo 5 perderá su partido por default 5-0 y el jugador será acreedor a la sanción que el comité organizador determine.

Art. 7 Cada equipo tendrá 3 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. 8. De acuerdo al número de equipos participantes, el comité organizador determinará el sistema de competencia.

Art. 9. 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. 10. 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. El tiempo de tolerancia es de 5 minutos, el mismo será descontado del tiempo de juego

Art. 11. El tiempo del crono se detendrá únicamente si el árbitro considera en caso de lesión.

El tiempo del cronómetro se detiene únicamente en caso de que sea necesario la intervención del paramédico dentro de la cancha

Art. 12. La barrera estará colocada a 5 metros de distancia y no hay límite de jugadores en la barrera.

Art. 13. 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. 14. Impulsar a un jugador sobre la barda y de la barda hacia atrás tomando ventaja de esta será sancionado como una falta.

Art. 15. Las faltas se borran en el medio tiempo y comienzan de cero para la segunda parte.

Art. 16. Los cambios deberán hacerse de manera correcta esperando que salga el jugador de cambio, de lo contrario el jugador que ingrese será sancionado con tarjeta amarilla.

SAQUES

Art. 17. 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. 18. 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. 19. 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 5 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. 20. 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 cronómetro 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. 21. 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, si 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 17 de este reglamento.

Art. 22. 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 playera identificada con número, short y calcetas del mismo color. Las espinilleras deberán estar cubiertas

completamente por las medias, estar hechas de un material apropiado (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 3 jornadas 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

- Está prohibido el intercambio de playeras

- 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. 23. 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 encontrara 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 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 perdiendo el partido.

- El jugador que acumule 3 tarjetas de amonestación en primera y segunda fase (antes de la fase final) 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 del 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 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. 24. 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) conservando el marcador al momento de la suspensión.

Art. 25. Reprogramación

En caso excepcional que un equipo no pueda presentarse a un partido, deberá:

- Avisar como mínimo 1 semana antes del partido a reprogramar.
- El comité organizador, buscare 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 cumplir con alguno de los 3 puntos anteriores, la fecha y horarios originales de juego seguirán siendo los oficiales, y si el equipo que no se presente al encuentro se hará acreedor a la sanción estipulada en el artículo 3 de este reglamento.
- Durante la segunda fase y fase final, no habrá posibilidad de reprogramar partidos.

Clausulas:

- Este reglamento aplicará para las ramas: varoniles, femeniles y mixtas de las ligas abiertas Cityfut.
- En el caso de la liga varonil, los equipos deberán estar conformados únicamente por hombres y ser mayores de edad, para el caso de la liga femenil, todos los equipos deberán estar conformados por mujeres y ser mayores de edad.
- Los equipos deberán ser conformados por 2 hombres, 2 mujeres, y 1 portero de sexo indistinto, para que el partido pueda ser iniciado deberá haber en el terreno de juego al menos dos integrantes del mismo sexo, uno del sexo opuesto y el portero de sexo indistinto
- En caso de expulsión un sexo no podrá ser sustituido por el otro

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.

