



L I G A
C O R P O R A T I V A
F ú t b o l

REGLAMENTO DE FÚTBOL 5

Patrocinado por:



Organizado por:



www.ligacorporativa.com

 Liga Corporativa

 @Liga Corporativa

+52 (55) 6393 5300

ventas@gdanmick.com

REGLAS DE JUEGO

Art. 1. Los equipos deberán ser integrados únicamente por hombres. (Categoría varonil)

Art. 2. El juego con las bardas está autorizado.

Art. 3. Cada equipo tendrá que iniciar mínimo con 4 jugadores. Pudiéndose incorporar posteriormente los restantes.

Art. 4. En caso de no reunir los requisitos que se estipulan en el Art. 3 de este reglamento el equipo perderá su partido por default (5-0) sin acreditar los goles a ningún jugador en específico.

Art. 5. 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. 6. Un jugador no podrá participar en 2 equipos a la vez dentro del mismo torneo.

Art. 7. El equipo que no respete el artículo 6 perderá su partido por default 5-0 y el jugador será acreedor a la sanción que el comité organizador le imponga.

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 3 minutos para cambio de equipos.

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

Art. 12. La barrera estará colocada a 3 metros de distancia y no hay límite de jugadores en la barrera.

Art. 13. Las barridas serán consideradas como faltas, 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 la barda será sancionado con 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 a que salga el jugador de cambio, de lo contrario el jugador que ingrese será sancionado con tarjeta amarilla.

SAQUES

Art. 17. El saque inicial debe ser dirigido obligatoriamente a un compañero.

Art. 18. Saques laterales cuando el balón toca la red:

- 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.
- Si el balón toca la malla a lo ancho, 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 saque lateral a media cancha para el equipo que atacaba (no hay tiros de esquina)
- Si el delantero es el último en tocar el balón, el portero lo recupera para sacar. Saque de meta con la mano y este no puede pasar la línea de media cancha sin que nadie lo toque.

Art. 19. Tiro libre:

- Se realiza donde se marcó la falta.
- Puede ser directo.
- 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. 20. Penalti:

- Se realizará con 3 metros 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.
- Por cometer una falta dentro de su propia área.
- Por faltas acumulativas: si 6 faltas fueron cometidas por un equipo se concederá un tiro penal, a partir de ahí cada falta será sancionada con la misma infracción. Se borran las faltas a medio tiempo.

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 nadie la toque.
- Si un compañero regresa intencionadamente el balón al portero con el pie y este lo toma con las manos.

Art. 21. 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 short deportivo, medias y espinilleras, el árbitro no permitirá el ingreso sin este equipamiento.
- Está prohibido el intercambio de playeras entre integrantes del mismo equipo.
- Todos los jugadores deberán portar el uniforme de manera obligatoria a partir de la jornada cuatro.
- Por cada jugador que no cumpla con el punto anterior se deberá pagar una multa de \$100 MN antes del inicio del partido y se proporcionaran las casacas al resto del 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.

Art. 22. 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.

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.

- 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. 23. 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:

- a) El equipo que queda con 3 o menos jugadores pierde el partido por default (5-0).
- b) 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:

- a) Si fue suspendido en el 1° tiempo hasta el minuto 10 se jugará otro partido sin importar el marcador.
- b) Si fue después del minuto 10 o hasta el minuto 10 del 2° tiempo se jugará lo que resta del partido en las mismas circunstancias de juego.
- c) Si pasa del minuto 10 del 2° tiempo, el marcador quedará como está el partido.

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 indiscutible.

