

REGLAMENTO DE COMPETENCIA



Capítulo I

1. Obligaciones.

1.1. Obligaciones de los equipos:

- 1.1.1. Acatar y hacer cumplir las sanciones que se impongan a sus elementos por faltas a los reglamentos del torneo.
- 1.1.2. Cumplir con todo lo dispuesto en los reglamentos del torneo y disposiciones dictadas por Olympus®.
- 1.1.3. Respetar y cuidar la instalación de la cancha.
- 1.1.4. Guardar comportamiento correcto respetando al público asistente, directivos, árbitros y equipos.
- 1.1.5. Jugar respetando las reglas de juego, acatando las indicaciones de los árbitros y equipos rivales.
- 1.1.6. No introducir bebidas alcohólicas ni animales a las instalaciones de la cancha. Los equipos deberán hacer extensivo a sus porras esta prohibición.
- 1.1.7. Está prohibido fumar dentro o cerca de la cancha, esta prohibición deberán hacerla extensiva a sus porras.
- 1.1.9. En las bancas designadas a los equipos no deberán permanecer personas que no estén debidamente acreditadas como jugadores o cuerpo técnico.

1.2. Obligaciones de los capitanes de los equipos:

- 1.2.1. Obedecer y acatar las decisiones de los árbitros.
- 1.2.2. Firmar las cédulas de los partidos.
- 1.2.3. Recabar información correspondiente a los acuerdos, recomendaciones y decisiones tomadas para a su vez hacerlo respetar por sus jugadores.
- 1.2.4. Informarle a los jugadores que es responsabilidad de cada uno cualquier accidente, lesiones o fracturas que ocurran en el terreno de juego, ya que es considerado como riesgo deportivo.

Capítulo II

2. De los jugadores.

- 2.1. El Comité Organizador se reserva el derecho de admisión para aquellos jugadores que en algún momento hayan sido sancionados por la organización.
- 2.2. Todo jugador que alinee un partido de torneo ya no se podrá cambiar de equipo hasta que concluya el torneo o el equipo en donde jugaba sea dado de baja. (Si este fuese el delegado del equipo será baja definitiva de canchas Olympus hasta no aclarar la su situación con el administrador de la cancha o PLAY MARKETING)
- 2.3. No podrá ingresar a la cancha ningún jugador que no este registrado debidamente en la

cédula arbitral. (Solo se podrán acreditar en la cedula de juego y podrán participar en el mismo hasta antes de iniciar el segundo periodo.)

2.4. Cada equipo designará un capitán, quién será el único que podrá dirigirse a los árbitros, haciéndolo siempre de manera respetuosa y correcta. Este deberá distinguirse para ello con un gafete colocado en alguno de los brazos.

Capítulo III

3. Documentación.

3.1. La documentación es:

3.1.1. Registro de juego proporcionado por PLAY MARKETING.

3.1.2. Un equipo dado de alta en el torneo no podrá cambiar el nombre de su equipo hasta que finalice el torneo.

Capítulo IV

4. Registro.

4.1. Es de carácter obligatorio.

4.2. Tiene una vigencia de un torneo.

4.3. La segunda jornada se podrá jugar sin credenciales, a partir de la tercera jornada es un requisito indispensable.

4.4. Dos jornadas antes del término del torneo regular no se podrán hacer altas de jugadores.

4.5 Cada equipo tendrán que presentar sus registros teniendo de tolerancia para presentarlos antes de que inicie el segundo periodo del juego.

Capítulo V

5. Puntuación.

5.1. El equipo ganador en tiempo regular 3 puntos y el perdedor 0.

5.2. El equipo ganador en series de penaltis se llevará 2 puntos y el perdedor 1 punto

Capítulo VI

6. Permisos.

6.1. Publicado el rol de juegos no se harán modificaciones al mismo, a no ser que aparezca algún error cometido por parte de Olympus® o PLAY MARKETING.

Capítulo VII

7. Balón.

7.1. El tamaño del balón será del número 4.

7.2. Cada equipo deberá presentar un balón del No. 4 en buen estado. (Tendrá de tolerancia para presentarlo hasta antes de iniciar el segundo periodo del juego)

Capítulo VIII

8. Protestas.

8.1. Se aceptarán protestas solamente relacionadas a situaciones reglamentarias (no apreciaciones arbitrales) que no pase de 24 horas después. La protesta deberá ser entregada en la oficina de la cancha. La decisión que se tome será por el bien del fútbol con carácter irrevocable e inapelable.

8.2. Olympus® y PLAY MARKETING deberán informar por escrito en un periodo máximo de 48 horas después de haber recibido la protesta la resolución que se haya determinado.

Capítulo IX

9. Abandono del Torneo.

9.1. Los equipos que falten a jugar dos veces seguidas durante el mismo torneo o tres acumulables sin justificación o avisos, se les considerará como abandono de Torneo y automáticamente pierde su espacio en la liga.

Capítulo X

10. Observaciones.

12.1. Todos los puntos no previstos en el presente reglamento serán resueltos por Olympus® y PLAY MARKETING con carácter irrevocable e inapelable.

REGLAS DE JUEGO PARA OLIMPUS7

REGLA 1 TERRENO DE JUEGO

REGLA 2 EL BALON

REGLA 3 EL NUMERO DE JUGADORES

REGLA 4 EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

REGLA 5 EL ÁRBITRO Y ARBITRO ASISTENTE

REGLA 6 DURACION DEL JUEGO

REGLA 7 EL INICIO Y REANUDACION DEL JUEGO

REGLA 8 BALON EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

REGLA 9 EL GOL

REGLA 10 RESTRICCION DE MEDIA CANCHA

REGLA 11 FALTAS

REGLA 12 TIRO LIBRE

REGLA 13 EL PENAL

REGLA 14 CASTIGO POR ACUMULACION DE FALTAS

REGLA 15 SAQUE DE BANDA, META Y ESQUINA

REGLA 16 PROCEDIMIENTO PARA DETERMINAR EL GANADOR DE UN JUEGO

REGLA 17 SUSPENSION DEL JUEGO

REGLA 1 TERRENO DE JUEGO

Los partidos se juegan en superficie de pasto artificial que cumple los requisitos del concepto de calidad de la FIFA para césped de fútbol o del International Artificial Turf Standard.

El terreno de juego será rectangular y estará marcado con líneas, siendo ubicadas como zona de demarcación. Las dos líneas de marcación más largas se denominarán líneas de banda. Las dos más cortas se llamarán líneas de meta. El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea media que unirá los puntos medios de las dos líneas de banda. El centro del campo estará marcado con un punto en la mitad de la línea media, alrededor del cual se trazará un círculo.

Las metas se colocarán en el centro de cada línea de meta, consistirán en dos postes verticales unidos en la parte superior por una barra horizontal (travesaño). Los postes y el travesaño deberán ser de metal u otro material aprobado.

REGLA 2 EL BALON

El tamaño del balón será del numero 4

REGLA 3 EL NUMERO DE JUGADORES

El partido será jugado por dos equipos formados por un numero determinado de jugadores (depende de la cancha donde se juegue) de los cuales uno jugará como guardameta. El partido no podrá iniciar si un equipo no cuenta con el mínimo de dos jugadores menos del máximo permitido para jugar.

Los cambios son libres, y no existe un numero de limite. Por lo tanto no es necesario solicitar al árbitro o crono metrasta su cambio. Este podrá efectuarse sin autorización de éste siempre y cuando el jugador se incorpore tendrá que hacerlo una vez que su compañero abandone primero el terreno de juego por mitad del campo en la zona de bancas. Un jugador que haya sido remplazado puede nuevamente ingresar al terreno de juego en sustitución de otro.

Si un equipo, por expulsión de sus jugadores o lesiones, quedase reducido a un jugador menos del mínimo permitido se dará por terminado el partido dándose como perdedor al equipo que motivo la suspensión (No importando si es el primero o el segundo tiempo)

El guardameta podrá cambiar su puesto con otro siempre y cuando el árbitro haya sido previamente avisado deteniendo el juego para realizar dicho cambio. El portero no podrá ser sustituido después de haber finalizado el tiempo reglamentario.(Definición de tiros penales).

* PORTERO.

El lanzamiento del portero con la mano que no traspase el balón su propia área penal, no colocará en impedimento al contrario que intercepte la jugada, tendrá así el atacante condición legal para proseguir la jugada y hasta conseguir el gol.

El portero podrá salir de su área, pero en el momento que lo haga pierde todas sus atribuciones especiales y se convierte en un jugador más. *El portero es el único que podrá barrerse dentro de su área. El portero podrá conseguir gol directamente con el saque de portero que se produzca con el pie, incluso en su propia portería.

Se sancionará con tiro libre: No lo puede soltar y volverlo a levantar con las manos. (Se castiga con tiro libre directo desde la zona indicada) Si un jugador del propio equipo haya cedido el balón con el pie a su portero y este lo toca con las manos será sancionado con un tiro libre desde la zona indicada. Cuando tenga posesión del balón con las manos o con el pie dentro del área y lo retarde más de 5 segundos, será sancionado con un tiro de castigo desde la zona indicada. El portero por ningún motivo podrá meter el balón a su área y tomarlo con las manos en caso de hacerlo se le penalizará con un tiro libre desde la zona indicada.

Todo jugador participa bajo su propio riesgo en los torneos organizados por Olimpus®.

REGLA 4 EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Equipamiento del Jugador. Todos los equipos deberán presentarse con uniforme: Camiseta y/o playera del mismo color todos los jugadores. Impresión de número dorsal legible. Short del mismo color todos los jugadores. (Opcional) El portero usará uniforme de color diferente de los otros jugadores. Cuando en determinado partido se presenten los equipos con los mismos o parecidos colores de uniformes, de manera que puedan crear confusión, se hará un sorteo y el perdedor podrá usar su segunda playera o casaca, esto no significa que pueda ganar el partido si surge algún problema de está índole. No será permitido al jugador el uso de cualquier objeto que, a criterio del árbitro sea peligroso para la práctica del deporte. (Aretes, esclavas, relojes, etc.).El jugador que no se presente debidamente equipado, esto es, observando las disposiciones de este capítulo, será retirado temporalmente del terreno de juego. Solo podrá retornar en el momento en que el balón estuviera fuera de juego, una vez verificadas por el árbitro las condiciones normales del equipo. Los uniformes no podrán ser intercambiables entre los jugadores de equipos en un mismo partido. Se jugara con tenis. No se podrá jugar con tacos. El uso de espinilleras queda a criterio del jugador bajo su propio riesgo. Se podrá jugar indistintamente con calceta corta o larga. (mismos colores que usara todo su equipo)

REGLA 5 EL ARBITRO Y ARBITRO ASISTENTE

De los árbitros. Nuestros árbitros se encuentran en un programa permanente de capacitación; nuestros árbitros están consientes y plenamente instruidos para que apliquen el reglamento al pie de la letra, pero en esta materia en ocasiones se dan diferencias, que serán manejadas de la siguiente manera: El capitán del equipo deberá firmar la cédula del juego. (En caso de no firmar la cedula la liga no se hace responsable por el marcador asentado por los árbitros). Un juez llevará a cabo el partido, el cual estará dentro del terreno de juego y otro llevará el cronómetro, estadística y marcador a un lado del campo de juego. A ellos se les llamará árbitro y arbitro asistente. Serán los responsables de sancionar y velar que se cumpla el reglamento de juego y sus decisiones serán definitivas,

Contando con poder discrecional para mantener el orden y la legalidad del encuentro antes, durante y posterior al encuentro. El árbitro es la máxima autoridad dentro del terreno de juego, por consiguiente los jugadores y cuerpo técnico deberán acatar sus disposiciones sin discutirlos ni protestarlos. EL ARBITRO TENDRA LA FACULTAD DE DETENER EL CRONOMETRO SI A SU CRITERIO ALGUNO DE LOS EQUIPOS HACE TIEMPO DELIBERADO SACANDO UNA VENTAJA DESLEAL DE LA ACCION. Los árbitros deberán ser respetados en el ejercicio de sus funciones, consecuentemente, deben ser apoyados y protegidos salvaguardando su integridad física tanto dentro como fuera del terreno de juego por parte de la porra, directivos, entrenadores y jugadores de los equipos.

La autoridad del árbitro principia al momento en que entra al terreno de juego y no termina hasta que lo abandona. Los árbitros de Olympus® tienen la obligación de comparecer invariablemente en el lugar de la Junta Previa para recibir la información necesaria.

Los árbitros que dirijan partidos en Olympus® deberán identificar al jugador por medio del registro que expide el Comité Organizador. Si el árbitro y/o los capitanes tienen dudas sobre la veracidad del registro de algún jugador, es decir, sospecha que exista suplantación o alteración, permitirán que este juegue con el requisito de hacerlo firmar la cédula arbitral al termino del primer tiempo, haciendo un reporte del hecho acontecido y anexando el registro del jugador a la cédula para enviarlo a las oficinas del Comité Organizador.

REGLA 6 DURACION DEL JUEGO

Duración del encuentro. El tiempo de duración del juego es de 45 minutos, dividido en 3 minutos para que los equipos se acrediten en la cedula de juego, dos periodos de 20 minutos cada uno, con un descanso de 2 minutos para el cambio de campo. El tiempo controlado por el árbitro es a tiempo corrido. Que es auxiliado por un cronometro electrónico que al sonar la finalización del tiempo reglamentario termina toda acción del juego. En el primer partido del torneo habrá una prorroga de 10 minutos solamente para acompletar el numero mínimo de jugadores para iniciar el juego y en los partidos posteriores no la habrá. (El arbitro tendrá discrecionalmente la facultad de suprimir el descanso según el lo crea conveniente) El tiempo máximo que puede otorgar un equipo para esperar al adversario es de 20 min. y se jugará el tiempo proporcional que quede del horario correspondiente.

REGLA 7 EL INICIO Y RENUDACION DEL JUEGO

Inicial: La elección del saque inicial será decidida al inicio del partido por medio de un sorteo efectuado por el árbitro. Dada la señal del árbitro, el juego será iniciado por uno de los jugadores que pondrá en movimiento el balón con los pies, en la dirección que el crea más favorable para su equipo, debiendo el mismo, en ese momento, estar en su propio medio campo y ninguno de los jugadores del equipo contrario podrá aproximarse a menos de la circunferencia del círculo central hasta que el mismo recorra una distancia igual a la de su circunferencia. En el segundo tiempo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta. Después de anotado un gol el procedimiento para reanudar será el mismo antes mencionado.

Reanudación. Después de cualquier interrupción del partido si el árbitro detuvo el juego para amonestar, se reanudara con un tiro libre en contra del infractor. Por cualquier razón no establecida en las reglas, el árbitro reanudará con balón a tierra; los jugadores solo disponen de 5 segundos para reiniciar el juego después de señalado un saque de banda, de meta o tiro de esquina, o cualquier reanudación. El cobro de una falta y restricciones; si contados los cinco segundos no se ha puesto en movimiento el balón, el equipo contrario tomará la posesión de balón en el mismo lugar donde se encontraba.

REGLA 8 BALON EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

El balón estará fuera de juego cuando: Haya cruzado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire, el juego haya sido interrumpido por el árbitro. El balón esta en juego en todo momento y cuando rebote en los postes, travesaño o poste de esquina y permanezca en el terreno de juego, rebote del árbitro ubicado en el interior del terreno de juego.

REGLA 9 EL GOL

Gol. Será valido el gol, cuando el balón rebase completamente la línea de meta entre los postes de la portería y bajo el travesaño. Será nulo el gol originado de: Saque de banda a menos que el balón en su trayectoria toque o sea jugado por otro jugador al que realizo el saque. Tiro libre de un jugador sobre su propia portería, sin que ningún jugador ni el portero toque el balón. (Se reanuda con tiro de esquina)

REGLA 10 RESTRICCIÓN DE MEDIA CANCHA

En el caso de que el balón cruce la media cancha por aire en saque de meta, sin que ningún otro jugador lo haya tocado, se penalizará con un tiro libre a 7 metros de la zona indicada.

REGLA 11 FALTAS.

Faltas de juego e incorrecciones. Deberán reunirse las siguientes condiciones para que una infracción sea considerada una falta:

- Debe ser cometida por un jugador
- Debe ocurrir en el terreno de juego debe ocurrir mientras el balón se halle en juego El

jugador que comete intencionalmente una de las 7 faltas siguientes será castigado con: Tiro libre directo, concedido al equipo agredido en el lugar donde fue cometida la infracción y mediante el cual se podrá conseguir gol. Si la falta fuera cometida dentro del área meta se considerará penalti:

- dar o intentar dar una patada a un adversario
- poner o intentar poner una zancadilla a un adversario
- saltar sobre un adversario
- cargar sobre un adversario
- golpear o intentar golpear a un adversario
- empujar a un adversario
- realizar una entrada contra un adversario (obstruir, barrida habiendo jugador de por medio), plancha, juego peligroso, etc.)

Se concederá asimismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes tres infracciones:

- sujetar a un adversario
- escupir a un adversario
- tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta Dentro de su propia área penal)

CAUSALES DE AMONESTACION

- . 1 Conducta antideportiva
- . 2 Desaprobar con palabras o acciones
- . 3 Retardar la reanudación del juego
- . 4 infracciones persistentes
- . 5 No respetar la distancia reglamentaria

En caso de reincidencia será decretada la expulsión definitiva del partido. Si el partido fuese interrumpido por motivos de expulsión del jugador y sus razones no caractericen otras infracciones el juego será reanudado por un tiro directo desde el lugar donde ocurrió la infracción. Las faltas son las siguientes:

CAUSALES DE EXPULSION

1. Juego brusco grave
2. Conducta violenta
3. Escupir a un adversario o cualquier otra persona
4. Impedir con la mano intencionada una oportunidad manifiesta de gol
5. Mal lograr una oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con un tiro libre o penal.
6. Emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos y ademanes de la

misma manera.

7. Recibir una segunda amonestación en el mismo partido

Después de haber transcurrido 5 minutos podrá ingresar un jugador por el expulsado

REGLA 12 TIRO LIBRE

Tiros Libres. Para el cobro de faltas se sancionará con tiro libre directo, es decir, un tiro del cual se puede conseguir directamente gol.

Ningún jugador deberá estar a menos de 7 metros del balón. El balón únicamente estará en juego después de haber recorrido una distancia igual a su circunferencia. El balón deberá estar inmóvil cuando el tiro fuera ejecutado. En caso de ser concedido un tiro libre dentro del área propia, el portero no podrá recibir el balón en las manos, siendo lanzado este directamente más allá de la zona indicada. Existen infracciones que no van al conteo de faltas por tratarse de incorrecciones y estas se castigan con un tiro de castigo en contra del infractor a 7 metros fuera de su área penal zona indicada.

REGLA 13 EL PENAL

Penalti: Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las diez infracciones antes mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón, siempre que este último esté en juego. Se cobrará desde la zona indicada para la ejecución del mismo (en el centro de la portería sobre la línea de meta)

Todos los jugadores a excepción del portero y el encargado de realizarlo deberán estar detrás de la línea paralela a la línea de meta y a no menos de 2 metros del balón. El portero deberá permanecer sobre la línea de meta entre los postes de la portería, hasta que el tiro sea ejecutado.

El ejecutor del tiro no podrá volver a jugar el esférico antes de que haya sido tocado o jugado por otro jugador. El balón está en juego una vez en movimiento, después de haber corrido una distancia igual a su circunferencia.

Si el balón, cuando el tiro fuera ejecutado, antes de traspasar la línea de gol, pega en el portero o en el poste no anulará el gol si en ese preciso momento termina el primer tiempo o finaliza el partido. Si fuera necesario, al fin del primer o segundo tiempo, será prorrogada su duración para la ejecución de un penalti.

En los tiempos de prorroga en la ejecución de un penalti no hay posibilidad de remate y el juego es dado como finalizado: Cuando termina la trayectoria del balón. Si el balón traspasa la línea de portería es gol.

El portero ataja o desvía el tiro. Ejecutando el tiro, el balón toca el travesaño y va a las redes, sale o retorna al terreno de juego.

REGLA 14 CASTIGO POR ACUMULACION DE FALTAS

El castigo por la acumulación de las primeras 6 faltas será un penalti, a partir de ese momento la acumulación de cada 3 faltas se realizará un penalti.

REGLA 15 SAQUE DE BANDA, META Y ESQUINA

De Banda: Los adversarios deben permanecer a una distancia que no sea inferior a dos metros del lugar en que se ejecute el saque de banda y amonestará al jugador que no se retire a la distancia correcta. Si el balón entra en la meta contraria directamente de un saque de banda, el árbitro deberá conceder un saque de meta. Si el balón entra en la meta del ejecutor directamente de un saque de banda, el árbitro deberá conceder un saque de esquina. Tendrá que usar ambas manos y lanzar por encima de su cabeza, deberá de estar sobre o detrás de la línea de banda. El balón estará en juego a partir de que ingresa al terreno de juego. El jugador encargado de realizar el saque de banda no podrá tocarlo por segunda vez sin antes haber sido tocado o jugado por otro jugador.

No será válido el gol resultante de un lanzamiento de saque de banda, solo cuando el balón haya sido jugado por un jugador diferente al que realizo el saque. Si el saque de banda no ha sido efectuado correctamente, cambiará de posesión el saque de banda.

Si un jugador le manda el balón a su propio portero en saque de banda este no podrá tomarlo o jugarlo con las manos. En caso de hacerlo se le penalizara con un tiro libre desde la zona indicada.

De meta: Se realizará con el pie desde adentro de la propia área para que el balón este en juego, este deberá haber abandonado el perímetro del área de meta. De esquina: Se cobrará desde el área indicada por el árbitro. Será válido el gol directo.

REGLA 16 PROCEDIMIENTO PARA DETERMINAR EL GANADOR DE UN JUEGO

En caso de empate en temporada regular, clasificación, renta o práctica se tirarán 3 penaltis por equipo (diferentes jugadores). Si persiste el empate se irán a muerte súbita hasta que haya un equipo ganador. NOTA: Todos los jugadores deberán tirar a excepción del jugador que haya sido expulsado con tarjeta roja.

REGLA 17 SUSPENSION DEL JUEGO

Cuando un árbitro no se presenta a la hora señalada para iniciar el partido se le espera como máximo 5 minutos y dará inicio con un árbitro en la cancha. El tiempo no se descontará de la duración reglamentaria del partido. El partido será suspendido por el árbitro en razón de las siguientes causas:

1. Cuando las condiciones climatológicas no permitan la celebración del partido en condiciones normales.
2. Por fallas en la energía eléctrica.
3. Por agresión de los jugadores de los equipos (hacia arbitros,campal,entre mismo equipo).

4. Entre porras.
5. Invasión de los espectadores en la cancha.
6. Faltas de garantía del capitán, del equipo completo o de ambos equipos.
7. Por falta de registros (tienen de tolerancia hasta antes de que inicie la segunda mitad del juego).
8. Por inferioridad de jugadores en cancha (al quedar con un jugador menos al mínimo permitido para llevar a cabo un encuentro). Al suspender el partido el árbitro deberá informar en la cedula de juego: Tiempo jugado hasta el momento. Marcador. Causas que originaron la suspensión.
9. Balón

El tamaño del balón será del no. 4 Cada equipo deberá presentar el balón del núm. 4 en buen estado (teniendo tolerancia para presentarlo hasta antes de que inicie el segundo periodo del juego).

CODIGO DE SANCIONES

Comisión Disciplinaria.

Cuando un jugador comete una falta al reglamento que amerite un reporte arbitral, dicho reporte se turnará a la Comisión Disciplinaria, siendo este un órgano totalmente independiente a la coordinación de Olimpus®.

Las resoluciones que dicte esta comisión serán publicadas. Es responsabilidad del delegado llamar a Olimpus® para informarse de las sanciones de sus jugadores. No son válidos los acuerdos entre capitanes.

La Comisión Disciplinaria será compuesta por tres personas designadas por Olimpus®. El tribunal de penas y castigos será designado por Olimpus®. Las actividades que desempeñará la comisión disciplinaria son:

1. Recibir por conducto del cuerpo arbitral las cédulas de los partidos que aparezcan los incidentes de juego y sancionara en apego al reglamento.
2. Emitirá el castigo basado estrictamente en el contenido de los reportes arbitrales asentados en las cédulas de los partidos y de cada uno de los apartados que forman el presente reglamento de penas y castigos y del reglamento del torneo; las faltas no previstas serán sancionadas por el comité organizador y la comisión de arbitraje.
3. Cuando a juicio del tribunal se estime necesario ampliar la información sobre los hechos ocurridos en el terreno de juego, solicitarán a la comisión de arbitraje una investigación al respecto para tener los elementos suficientes e imponer un castigo justo.
4. Recibirán las protestas de los equipos exclusivamente por escrito y dentro del tiempo de 24 horas después de realizado un partido, cuando las protestas se presenten después del plazo fijado no tendrán validez.
5. Recibirán las apelaciones presentadas por escrito, después de notificado algún fallo y que a juicio de los equipos interesados contravienen los reglamentos; toda apelación presentada después de 24 horas del plazo fijado no serán aceptadas.

Observaciones del orden en Olympus®.

Los integrantes de los equipos participantes, están obligados a procurar por todos los medios a su alcance, que durante la celebración de los juegos se mantenga el orden, corrección y limpieza en Olympus® y sus anexos.

Se podrán en ejecución todas las medidas tendientes a proteger la seguridad y bienestar de los jugadores, cuerpo técnico, árbitros, árbitros auxiliares, directivos y los propios simpatizantes de ambos equipos, antes, durante y después de la celebración del encuentro.

Los integrantes de los equipos participantes, se obligan a guardar la debida corrección y respeto al equipo contendiente y al público en general, a fin de que el encuentro se desarrolle dentro de la mayor cordialidad y deportivismo.

De acuerdo a la gravedad de la falta cometida por un jugador, entrenador, asistente o delegado, la Comisión de Penas y Castigos dictará suspensiones o castigos de acuerdo al siguiente tabulador:

INFRACCION

Jgos. de
Suspensión

1	Acumulación de 2 tarjetas amarillas, en un juego.	1
2	Por expulsión en un partido (tarjeta roja), como mínimo un juego, pudiendo ser mayor la sanción de acuerdo a la gravedad de la falta	3
3	Por alinearse a un jugador inelegible (entrenador)	1
4	Por alinearse en un juego siendo un jugador inelegible	Doble de su sanción preestablecida y la pérdida del juego
5	Juego Brusco Grave	3
6	Por rehusarse a firmar el acta de juego (capitán)	1
7	Por actuar o intentar jugar con aliento alcohólico	2
8	Por fingir haber sufrido una lesión	1
9	Retardar la reanudación del juego	1
10	Reclamar las decisiones de los árbitros	1
11	Insultar a un rival, compañero de equipo o al público	3
12	Inducir a la violencia o agresión verbal o con señas	3
13	Por faltar al respeto al árbitro o emitir opiniones demeritando su trabajo	3
14	Insultar al árbitro	3
15	Ofender o insultar a un Directivo	BAJA
16	Conducta Grosera contra un rival, compañero, directivo o árbitro	3
17	Conducta Violenta (estando en disputa el balón)	3
18	Conducta Violenta (sin estar en disputa el balón)	6
19	Conducta Violenta (sin estar en juego el balón)	BAJA
20	Escupir a un rival, compañero, árbitro, directivo o público en general	BAJA
21	Amenazar a un árbitro	6
22	Intentar agredir al árbitro	BAJA
23	Agresión a un árbitro causando lesión, además de la consignación penal correspondiente del jugador en su caso, el equipo al que pertenezca el infractor perderá el partido, pagará los gastos médicos que haya generado dicha agresión, pagará los honorarios que el árbitro agredido hubiera devengado en el tiempo que dure su recuperación total.	BAJA
24	Por participar en una riña colectiva agrediendo a un rival, compañero o público	BAJA
25	Para los casos en que un jugador, miembro del cuerpo técnico o directivo ofrezcan o acepten dádivas en efectivo o especie de directivos o intermediarios de otro club con el objeto de influir en el resultado de un partido y dicha circunstancia sea plenamente comprobada en la investigación correspondiente los involucrados serán dados de baja de por vida de cualquier competencia oficial que organice OLIMPUS 7.	Baja de por vida
26	Elevar injurias, insultos difamaciones y acusaciones falsas de manera pública que causen desprestigio y/o daño moral a los dirigentes, jugadores, cuerpo técnico o árbitros	1 Año
27	Dañar intencionalmente cualquiera de las instalaciones donde se	1 Año y el pago de

	lleve la actividad del torneo (oficinas, cancha, etc.)	los daños ocasionados
28	El jugador, miembro del cuerpo técnico o directivo que reincida en ser expulsado o reportado por conducta violenta o por insultos al rival, compañero, árbitro o directivo	6 meses de suspensión
29	Al jugador, entrenador que destruya la cedula de juego	6

Solo podrán permanecer en banca aquellas personas que estén debidamente acreditadas en la cedula de alineación. Se abstendrán los jugadores y cuerpo técnico de fumar dentro del área de bancas, como tampoco podrán escupir o brincar en las bancas.

Cuando no presenten balón en condiciones de juego (1 balón del número 4). Será sancionado el equipo con la perdida del juego. Cuando se presente en el terreno de juego con menos del número mínimo de jugadores para poder iniciar el juego, perderá el partido. Cuando no presente la credencial de participación de sus jugadores, tendrán hasta el 1/2 tiempo para presentarlas), de no ser así perderá el juego. El equipo que no cumpla con todas sus obligaciones económicas perderá sus juegos. Las porras de los equipos deberán observar buena conducta en beneficio de sus equipos y el desarrollo normal del partido, de lo contrario a los equipos cuya porra haya sido identificada: El cuerpo arbitral pedirá al capitán compostura a su porra. Amonestará al capitán. Expulsará al capitán y así sucederá con el subcapitán

En última instancia se dará por suspendido el juego por falta de garantías.

Jugador, Entrenador o cualquier persona expulsada deberá abandonar el terreno de juego. Si estando en las inmediaciones de la cancha (incluida tribuna) es culpable de conducta ofensiva, grosera o violenta, su sanción original se duplicará.

Todo equipo que abandone un partido sin causa justificada o se rehúse a seguirlo perderá el partido por el marcador que hasta el momento prevalencia pero en caso de ir ganando perderá por una diferencia de 2 GOLES.

Los árbitros son los únicos facultados para suspender temporal o definitivamente un partido cuando lo juzgue oportuno, previo aviso o notificación a ambos capitanes, en el caso de que se contravengan las Reglas de Juego, la falta de garantías, por interferencia externa (espectadores) o por condiciones meteorológicas.

El jugador, miembro del cuerpo técnico o directivo deberá de cumplir su sanción en el o los partidos subsecuentes de cada equipo, si este no clasifica a la siguiente fase tendrán que cumplir su castigo en el siguiente torneo

Todos los involucrados en el torneo, directa o indirectamente deberán mantener en todo momento una conducta intachable, respetando las normas rectoras del torneo, así como a toda persona particularmente a los árbitros y espectadores.

Cada equipo es el único responsable de la conducta de los integrantes de su plantel, así como de sus acompañantes; no será atenuante de esta responsabilidad el argumento de no identificación de alguna persona mezclada entre los acompañantes o porristas de un equipo.

Habrá especial severidad hacia miembros del cuerpo técnico y directivos de los equipos cuyas sanciones serán más estrictas por parte del Comité Organizador.

TODO LO NO PREVISTO EN EL PRESENTE REGLAMENTO DE PENAS Y SANCIONES SERA SANCIONADO POR OLIMPUS 7

EL REGLAMENTO BASICO

El tiempo de juego es de 45 minutos divididos en 3 minutos para acreditarse, dos periodos de 20 minutos de juego con un descanso de 2 minutos entre periodos.

No existe el fuera de lugar.

Toda barrida en la que haya un jugador de por medio será sancionada como falta, solo podrá barrerse el portero dentro de su área.

Las 6 faltas por equipo se castiga con tiro penal y después será cada tres faltas. Todos los tiros libres son directos.

Tos cambios son ilimitados y deberán realizarse por mitad del terreno de juego en zona de bancas.

La sanción disciplinaria con tarjeta roja excluye al infractor del juego ya habiendo transcurrido cinco minutos podrá ingresar un jugador por el expulsado.

En saque de meta el balón no puede pasar la media cancha por aire sin haber sido tocado por algún jugador, en caso de ser así será sancionado el equipo infractor con un tiro de castigo a 7 metros fuera de área de meta (con barrera).

Solo existe tolerancia en el primer juego del torneo en el que se participa (10min) esta es solo es para que el equipo se acomplete con el numero minimo de jugadores para poder iniciar el juego.

En todas reanudaciones tendrán 5 segundos para poner el balón en juego, en caso de no respetar la posesión del balón pasara al equipo contrario

Para iniciar el juego el equipo deberá tener por lo menos dos jugadores menos al máximo permitido.

En caso de empate se definirá ganador por serie de tres tiros penales, en caso de persistir el empate será a merte súbita de un tiro por equipo hasta que exista ganador.

Terminado el juego no hay sustitución de portero (para definición de ganador en serie de penales)

El no presentar balón num 4 en condiciones de juego y registros a mas tardar antes de que inicie el segundo periodo de juego se castigara como partido perdido por default.

El portero no podrá meter el balón a su area y tomarlo con las manos deser asi será sancionado con un tiro de castigo desde la zona indicadapor el arbitro

Se juega con el balón num 4

El arbitro tendrá la facultad de detener el cronometro de juego si a su criterio alguno de los equipos pretende sacar ventaja desleal.

El uniforme consta de : playera del mismo color con numero impreso, short, calcetas largas u /o cortas y zapáto tenis (no tachones)