

# REGLAMENTO INTERNO DE FUTBOL 7



## STARFUTBOL “La liga del juego limpio”

### 1.- INGRESO A LA CANCHA:

- a) Todo equipo tiene la obligación de presentarse a su partido con 15 minutos de anticipación a la hora de su juego.
- b) Al ingresar al terreno de juego se deberá presentar el comprobante de pago al cronometrista.
- c) Al término del juego los jugadores deberán de salir en las puertas que están ubicadas junto a las bancas de cada cancha, con el objetivo de no retrasar el siguiente juego.

### 2.- EL BALON:

- a) Cada equipo deberá presentar al árbitro un balón del número 4 (inflado y en buenas condiciones, en caso de no presentarlo no es motivo para pedir o perder el juego en la mesa).
- b) Si el balón explota o se daña durante un partido, el juego se interrumpirá; y se reanudará dejando caer un balón de reserva a tierra en el sitio donde se dañó el balón original, a menos que se haya interrumpido dentro del área de meta, en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón de reserva a tierra en la línea del área de meta paralela a línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde el balón original se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

### 3.- NÚMERO DE JUGADORES:

- a) El partido será jugado por dos equipos formados por un máximo de siete jugadores cada uno, de los cuáles uno jugara como guardameta. El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de cinco jugadores.
- b) Se podrán hacer cualquier número de sustituciones durante el encuentro.
- c) Cada jugador deberá acreditarse como miembro del equipo que participará en el encuentro. El jugador que no se encuentre debidamente registrado ante la Liga StarFutbol, no podrá participar en el cotejo.
- d) Para reemplazar a un jugador por un sustituto tendrá que realizarse a la altura de la media cancha y no será necesario informar al árbitro.
- e) El sustituto no podrá entrar en el terreno de juego hasta que el jugador al que debe reemplazar haya abandonado el mismo.
- f) Todos los jugadores y sustitutos están sometidos a la autoridad y jurisdicción del árbitro, sean llamados o no a participar en el partido.
- g) Cualquiera de los jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta,

siempre que se haya informado previamente al árbitro y éste se efectúe durante una interrupción del juego.

- h) Si un sustituto ingresa al terreno de juego, cuando su compañero aún no lo ha abandonado, se hará acreedor a una tarjeta amarilla.
- i) Si un jugador cambia de puesto con el guardameta sin la autorización previa del árbitro, los dos miembros del equipo se harán acreedores a una tarjeta amarilla respectivamente por inquirir en una conducta antideportiva.

#### **4.- EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES:**

- a) Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluidas cualquier tipo de joyas, piercings, aretes, anillos, etc.), de lo contrario será sancionado con tarjeta amarilla.
- b) En caso de que un jugador, por omisión del árbitro, reincida en esta falta, será sancionado con tarjeta roja o un partido de suspensión.
- c) El equipamiento básico de un jugador se compone de las siguientes piezas: un jersey o camiseta, short deportivo, medias, espinilleras y tenis.
- d) Los dos equipos vestirán colores que los diferencie entre sí y también del árbitro. En caso de que ambos equipos tengan los mismos colores, el equipo que en la cédula aparezca como local podrá conservar su uniforme, y el equipo contrario utilizará casacas.
- e) Cada guardameta vestirá colores que lo diferencie de los demás jugadores y el árbitro.
- f) Todos los jugadores deberán traer el número que los identifique durante el partido. La camiseta ya no será intercambiable con otro miembro de su equipo.
- g) En caso de que haya un intercambio de playera y este jugador haya sido sancionado durante el juego, el castigo aplicará para el que haya prestado la playera y para el castigado, la sanción dependerá del reporte arbitral.
- h) El equipo deberá de presente uniforme completo en la jornada número cinco o en 5 semanas a partir a la fecha de su ingreso al torneo.
- i) Está prohibido jugar con zapatos para fútbol soccer, en caso de ser sorprendido, será sancionado con tarjeta amarilla y deberá abandonar el terreno de juego hasta cambiarse el calzado.
- j) Las espinilleras deberán estar cubiertas completamente por las medias.
- k) Las espinilleras deberán ser de caucho, plástico, o de un material similar apropiado.
- l) El jugador que sea sorprendido sin espinilleras será sancionado con tarjeta amarilla y deberá abandonar el terreno de juego hasta contar con este equipamiento. En caso de que un jugador sea sorprendido utilizando espinilleras de cartón será sancionado con tarjeta roja por conducta antideportiva.

## 5.- EL ÁRBITRO:

- a) El partido será controlado por dos árbitros, quienes tendrán la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego en dicho encuentro.
- b) Controlarán los partidos juntos, y siempre que el caso lo requiera, con el cronometrista.
- c) Se interrumpirán o suspenderá el partido cuando se juzgue oportuno.
- d) Interrumpirán o suspenderá el partido por cualquier tipo de interferencia externa.
- e) Interrumpirán el juego si juzgan que algún jugador ha sufrido una lesión de consideración
- f) Permitirán que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento.
- g) Castigarán la infracción más grave cuando un jugador cometa más de una infracción al mismo tiempo.
- h) Tomarán medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión; no estarán obligados a tomar medidas inmediatamente, pero deberán hacerlo en el siguiente momento en que el balón no esté en juego.
- i) Tomarán medidas contra los funcionarios oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrán, si lo juzgan necesario, expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores.
- j) Actuarán conforme a las indicaciones de su compañero, en relación con incidentes que no ha podido observar.
- k) No permitirá que personas no autorizadas entren en el terreno de juego.
- l) Reanudará el juego tras una interrupción.
- m) Remitirá a las autoridades competentes un informe del partido, con datos sobre todas las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores o funcionarios oficiales de los equipos y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido.
- n) Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluidos el hecho de si un gol fue marcado o no y el resultado del partido, son definitivas.
- o) Los árbitros podrán modificar su decisión únicamente si se dan cuenta de que es incorrecta o, si lo juzga necesario, conforme a una indicación por parte de su compañero o del cronometrista, siempre que no haya reanudado el juego o finalizado el partido.
- p) El arbitro no tiene la facultad para sancionar, esta solamente queda a criterio de la comisión disciplinaria de la liga StarFutbol.

## 6.- DURACIÓN DEL PARTIDO:

- a) La duración del primer tiempo es de 23.30 minutos (en caso de pedir tolerancia el tiempo efectivo será de 18 min con un descanso de 3 min) y el segundo tiempo será de 23.30 min. (el delegado podrá pedir el partido en la mesa siempre y cuando el cronometro marque menos del min 18 del primer tiempo habiendo pagado su arbitraje correspondiente y tener como mínimo los 5 jugadores reglamentarios en el campo de juego )

- b) La tolerancia automática se aplicara cuando el cuerpo arbitral visualice que uno de los dos equipos no está presente en la hora que este programado el juego.
- c) Después de este tiempo transcurrido, el equipo que esté presente podrá pedirle al cuerpo arbitral que el partido sea ganado en la mesa.
- d) Todos los minutos que se pierdan acreditados a los jugadores se restarán del tiempo de juego.
- e) El tiempo únicamente se detendrá en caso de que exista un jugador lesionado, que no haya ni un balón dentro del terreno de juego o alguno de los árbitros lo pida al cronometrista.
- f) La puerta de la cancha se cerrará con candado al inicio del partido; pudiendo entrar los jugadores que hayan llegado tarde, hasta antes del minutos 15 marcado en la pizarra del cronometro de juego.
- g) Ningún jugador podrá entrar ni salir ya cerrada la puerta por debajo de los 15 minutos restantes.
- h) La puerta se abrirá al medio tiempo.
- i) Al termino del partido los jugadores podrán salir del terreno de juego por la puerta que esta ubicada junto a las bancas de cada cancha para agilizar el inicio del siguiente juego.
- j) Ningún jugador podrá participar cuando el segundo tiempo haya iniciado.
- k) En caso de que un equipo estuviera participando con cinco jugadores y uno de ellos saliera expulsado, automáticamente se detendrá el partido y el equipo perderá el juego.

## **7.- INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO:**

- El saque de salida es una forma de iniciar o reanudar el juego al comienzo del partido, tras haber marcado un gol o al comienzo del segundo tiempo del partido.

- a) Todos los jugadores deberán encontrarse en su propia mitad del campo
- b) Los adversarios del equipo que efectuará el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 9.15 m del balón hasta que sea jugado.
- c) El balón se hallará inmóvil en el punto central.
- d) El árbitro dará la señal
- e) El jugador dispondrá de cinco segundos para realizar el saque de salida.
- f) El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia adelante.
- g) En caso de que el balón sea jugado hacia atrás, la sanción se será cambio de saque a favor del equipo contrario.
- h) El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que éste que haya tocado a otro jugador.
- i) Ningún jugador del equipo contrario podrá ingresar al circulo central antes de que éste se encuentre en juego; en caso de hacerlo, el jugador invasor se hará acreedor a una tarjeta amarilla.
- j) Se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida.

## (BALON A TIERRA)

- a) Si el balón está en juego y el árbitro debe interrumpir el juego por cualquier motivo no indicado en las reglas de juego, el partido se reanudará con un balón a tierra.
- b) El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se interrumpa en el área de meta, en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.
- c) El juego se considerará reanudado cuando el balón toque el suelo.

## 8.- BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO:

El balón estará fuera de juego cuando:

- a) Haya cruzado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire.
- b) El juego haya sido interrumpido por el árbitro.

El balón estará en juego en cualquier otro momento, incluso cuando:

- a) Rebote de los postes, travesaño o poste de esquina y permanezca en el terreno de juego.
- b) Rebote del árbitro o de un árbitro asistente ubicado en el interior del terreno de juego.

## 9.- EL GOL MARCADO:

- Se habrá marcado un gol cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya cometido previamente una infracción a las Reglas de Juego.
- El portero podrá anotar un gol desde su propia portería, siempre y cuando éste saque haya sido con el pie (no podrá anotar con un despeje de manos o en saque de meta).

## 10.- EQUIPO GANADOR:

- a) El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante un partido será el ganador.
- b) Si ambos equipos marcaron el mismo número de goles o no marcaron ningún gol faltando tres minutos para finalizar el encuentro, el partido terminará en empate.
- c) Para definir al ganador se llevará a cabo la ejecución de tres tiros penales por equipo de manera alternada, siendo ganador el equipo que más penales logre anotar.
- d) En caso de seguir empatados tras la ejecución de estos tiros, se continuará con una muerte súbita de manera alternada con un tiro por equipo, hasta que alguno de los mismos resulte ganador.
- e) En el caso de que uno de los equipos se encuentre jugando con el mínimo de

jugadores (5), y sobreviniera una expulsión, ocurriendo que el partido no prosiguiera, el equipo contrario ganara automáticamente los 3 puntos.

#### **11.- TIRO LIBRE:**

- Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes siete infracciones de una manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de fuerza excesiva:

- a) Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- b) Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario.
- c) Saltar sobre un adversario.
- d) Cargar sobre un adversario.
- e) Golpear o intentar golpear a un adversario.
- f) Empujar a un adversario.
- g) Realizar una entrada contra un adversario.
- h) Sujetar a un adversario.
- i) Tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).

#### **(PROCEDIMIENTO)**

El balón deberá estar inmóvil (ésta regla aplica también en saque de banda).

- a) El ejecutor no podrá volver a tocar el balón antes de que este haya sido tocado por otro jugador.
- b) Todos los adversarios deberán estar por lo menos a 7 metros del balón si el jugador ejecutor solicita distancia
- c) El ejecutor tendrá cinco segundos para reanudar, en caso de no hacerlo el balón cambiará de posesión.
- d) Ningún jugador del equipo que cobra el tiro libre podrá colocarse en la barrera. (En caso de violar esta regla el árbitro sancionaría un cambio de posesión de balón y si hubiera una anotación la invalidaría). Se aplicará la misma sanción en caso de que un jugador atacante obstruya la visibilidad del portero y se encuentre junto con el en el área de meta.
- e) El ejecutor tendrá cinco segundos para realiza su saque, de lo contrario se sancionará con un cambio de saque a favor del equipo contrario.

#### **12.- TIRO LIBRE A LA ALTURA DEL DOBLE PENAL:**

- Se concederá un tiro desde la banda a la altura del doble penal al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes cuatro infracciones dentro de su propia área penal:

- a) Tarda más de cinco segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos.
- b) Vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado.
- c) Que el portero arroje el balón hacia su compañero y éste se lo devuelva

deliberadamente con la cabeza para volver a tomarlo con las manos.

- d) Toca el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.
- e) Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda con el pie lanzado por un compañero.

- Se concederá a sí mismo un tiro desde la banda a la altura del doble penal si:

- a) Si un participante juega de manera peligrosa dentro de su propia área penal.
- b) Obstaculiza el avance de un adversario.
- c) Malograr la 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.

### **13.- INFRACCIONES SANCIONABLES CON AMONESTACIÓN:**

El árbitro posee la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que ingresa en el terreno de juego hasta que lo abandona después del pitido final.

Si un jugador comete una infracción sancionable con una amonestación o una expulsión, ya sea dentro o fuera del terreno de juego, contra un adversario, un compañero, el árbitro, un árbitro asistente o contra cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida.

Un jugador será amonestado y se le mostrará la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes infracciones:

- a) Ser culpable de conducta antideportiva.
- b) Desaprobar con palabras o acciones.
- c) Infringir persistentemente las reglas de juego.
- d) Retardar la reanudación del juego.
- e) Pedir la distancia y no respetar hasta la indicación del árbitro.
- f) No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, tiro libre o saque de banda.
- g) Entrar al terreno de juego por algún otro sitio que no sea la media cancha.
- h) Arrojar a un contrario contra la reja de contención (según la gravedad, la cuál quedará a criterio del árbitro).
- i) Al portar espinilleras de cartón.
- j) No permanecer dentro de las bancas durante el partido.

### **14.- INFRACCIONES SANCIONABLES CON EXPULSIÓN:**

Un jugador, un sustituto o un jugador sustituido será expulsado si comete una de las siguientes siete infracciones:

- a) Ser culpable de juego brusco grave.
- b) Ser culpable de conducta violenta.
- c) Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- d) Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta

- de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal).
- e) Malograr la 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.
  - f) Emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos de la misma naturaleza.
  - g) Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.
  - h) Arrojar a un contrario contra la reja de contención (según la gravedad, la cuál quedará a criterio del árbitro).
  - i) Jugadores que se encuentren expulsados y o reportados no podrán permanecer dentro de las bancas durante su sanción.

El jugador que resulte expulsado no podrá continuar en el terreno de juego y no podrá volver a entrar ningún jugador en su lugar (el equipo afectado se quedará con uno menos el resto del partido) En caso de que un jugador resulte expulsado, según sea juzgado el motivo, podrá ser sancionado en las demás categorías de la liga (siempre y cuando éste jugador participe en 2 o más equipos).

En caso de que algún jugador haya sido dado de baja y cumpla con la sanción (mínimo un año en todas las categorías en donde participe) estará condicionado que a la primera tarjeta roja, su caso se analizara en la comisión (no podrá jugar en todas las categorías en donde participe hasta tener una respuesta mínimo 15 días hábiles).

#### **15.- EL TIRO PENAL:**

- Se concederá un tiro penal contra el equipo que cometa una de las nueve infracciones que entrañan un tiro libre directo, dentro de su propia área penal y mientras el balón esté en juego.
- Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal. El balón:
- Deberá colocarse en el punto penal.

El ejecutor del tiro penal: - Deberá ser debidamente identificado.

El guardameta defensor: - Deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta hasta que el balón esté en juego.

Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, deberán estar:

- En el terreno de juego.
  - Fuera del área penal.
  - Detrás del área penal. Después de que cada jugador haya ocupado su posición conforme a esta regla, el árbitro dará la señal para que se ejecute el tiro penal:
- a) El ejecutor del tiro penal pateará el balón hacia delante
  - b) El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que éste haya tocado a otro jugador.
  - c) El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia adelante.



- Cuando se ejecuta un tiro penal durante el curso normal de un partido o cuando el periodo de juego se ha prolongado en el primer tiempo o al final del tiempo reglamentario para ejecutar o volver a ejecutar un tiro penal, se concederá un gol si, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño:

- a) El balón toca uno o ambos postes y/o el travesaño y/o al guardameta.

El árbitro decidirá cuándo se ha completado un tiro penal.

### **(INFRACCIONES Y SANCIONES EN TIRO PENAL)**

El ejecutor tendrá cinco segundos para realiza su saque, de lo contrario se sancionará con un cambio de saque a favor del equipo contrario.

Cuando el ejecutor del tiro penal infringe las Reglas de Juego:

- a) El árbitro permitirá que se ejecute el tiro.
- b) Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro.
- c) Si el balón no entra en la meta, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, a ejecutarse desde el lugar en donde se cometió la infracción.

El guardameta infringe las Reglas de Juego:

- a) El árbitro permitirá que se ejecute el tiro.
- b) Si el balón entra en la meta, se concederá un gol.
- c) Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.

Un compañero del ejecutor del tiro infringe las Reglas de Juego:

- a) El árbitro permitirá que se ejecute el tiro.
- b) Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro.
- c) Si el balón no entra en la meta, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, a ejecutarse desde el lugar en donde se cometió la infracción.

Un compañero del guardameta infringe las Reglas de Juego:

- a) El árbitro permitirá que se ejecute el tiro.
- b) Si el balón entra en la meta, se concederá un gol.
- c) Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.

Un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen las Reglas de Juego: a) Se repetirá el tiro

## 16.- TIRO DEL DOBLE PENAL:

El tiro de castigo "doble penal" se ejecutará en los siguientes casos:

- a) Acumulación de seis faltas.
- b) Después de la sexta falta, cada falta será sancionada con un tiro desde el punto de doble penal.
- c) El ejecutor tendrá cinco segundos para realiza su tiro, de lo contrario se sancionará con un cambio de saque a favor del equipo contrario.
- d) Todos los jugadores (a excepción del portero y el tirador) deben estar por detrás de línea de media cancha.
- e) El tiro de castigo del doble penal se podrá colocar donde el jugador se sienta cómodo, siempre y cuando abarque la línea blanca.
- f) Ningún jugador podrá cruzar la línea de media cancha hasta que el tirador toque el balón, de lo contrario se ejecutará la siguiente sanción:

Cuando el ejecutor del tiro penal infringe las Reglas de Juego:

- a) El árbitro permitirá que se ejecute el tiro.
- b) Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro.
- c) Si el balón no entra en la meta, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, a ejecutarse desde el lugar en donde se cometió la infracción.

El guardameta infringe las Reglas de Juego:

- a) El árbitro permitirá que se ejecute el tiro.
- b) Si el balón entra en la meta, se concederá un gol.
- c) Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.

Un compañero del ejecutor del tiro infringe las Reglas de Juego:

- a) El árbitro permitirá que se ejecute el tiro.
- b) Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro.
- c) Si el balón no entra en la meta, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, a ejecutarse desde el lugar en donde se cometió la infracción.

Un compañero del guardameta infringe las Reglas de Juego:

- a) El árbitro permitirá que se ejecute el tiro.
- b) Si el balón entra en la meta, se concederá un gol.
- c) Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro. Un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen las Reglas de Juego:
  - a. Se repetirá el tiro

## **17.- EL SAQUE DE BANDA:**

El saque de banda es una forma de reanudar el juego.

El saque de banda se concede a los adversarios del último jugador que tocó el balón antes de atravesar la línea de banda por tierra o por aire.

En el momento de lanzar el balón, el ejecutor deberá:

- a) Estar de frente al terreno de juego.
- b) Realizarlo con la técnica correcta (de lo contrario se sancionará una incorrección y el balón pasará a posesión del equipo contrario).
- c) Tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda o en el exterior de la misma (de esta manera no será posible anotar un gol).
- d) El saque podrá ejecutarse con el pie, estando el balón sobre la línea de banda o en el exterior de la misma (será posible anotar un gol con tiro directo desde la banda).
- e) Servirse de ambas manos.
- f) Lanzar el balón desde atrás y por encima de la cabeza.
- g) Lanzar el balón desde el sitio donde salió del terreno de juego.

Todos los adversarios deberán permanecer a una distancia que no sea inferior a 1 metro del lugar en que se ejecuta el saque de banda (en caso de que éste sea ejecutado con las manos).

El balón estará en juego tan pronto haya entrado en el terreno de juego.

El ejecutor del saque no deberá volver a jugar el balón hasta que éste haya tocado a otro jugador.

### **(INFRACCIONES Y SANCIONES EN SAQUE DE BANDA)**

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- a) Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.
- b) El ejecutor tendrá cinco segundos para realiza su saque, de lo contrario se sancionará con un cambio de saque a favor del equipo contrario.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- a) Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.
- b) Se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor del saque.

Si un adversario distrae o estorba de forma incorrecta al ejecutor del saque:

- a) Será amonestado por conducta antideportiva. Para cualquier otra infracción de la Regla.

- b) El saque será ejecutado por un jugador del equipo contrario.

### **18.- EL SAQUE DE META**

El saque de meta es una forma de reanudar el juego.

- a) Se concederá un saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante, y no se haya marcado un gol.
- b) Sólo podrá realizarlo el guardameta.
- c) El saque deberá ser imperativamente con la mano.
- d) En caso de que el portero realice el saque con el pie, se tomará como una incorrección y deberá volver a realizarlo. En caso de una segunda incorrección por la misma causa, se procederá a la ejecución de un tiro desde la banda a la altura del doble penal a favor del equipo contrario.
- e) El guardameta tendrá cinco segundos para realiza su saque, de lo contrario se sancionará con un tiro desde la banda a la altura del doble penal a favor de quipo contrario.
- f) No se podrá anotar un gol directamente en saque de meta.
- g) Para que el balón se considere en juego, tendrá que salir del área penal.
- h) El guardameta no podrá tocar el balón por segunda vez hasta que éste haya tocado a otro jugador.
- i) En caso de que el balón sea tocado por un jugador del mismo equipo o del contrario, se repetirá el saque.
- j) Cuando el defensa pase el balón al portero y este a su vez realice el saque y anote en la portería contraria se tomara como gol legítimo, en cambio cuando el porte realiza saque de portería con la mano no será válido como anotación.

### **19.- EL SAQUE DE ESQUINA:**

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego. Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya atravesado la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y un gol no se haya marcado. Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario.

Para llevar a cabo un saque de esquina, el procedimiento será el siguiente:

- a) El balón se colocará en el interior del cuadrante del banderín de esquina más cercano al punto en que el balón atravesó la línea de meta.
- b) No se deberá quitar el poste del banderín.
- c) Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 7 m del área de esquina hasta que el balón esté en juego.
- d) El ejecutor tendrá cinco segundos para realiza su saque, de lo contrario se sancionará con un cambio de saque a favor del equipo contrario.
- e) El balón deberá ser pateado por un jugador del equipo atacante.
- f) El balón estará en juego en el momento en que es pateado y entra en movimiento.
- g) El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que éste

haya tocado a otro jugador.

#### **(INFRACCIONES Y SANCIONES EN SAQUE DE ESQUINA)**

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- a) Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

- a) Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.
- b) Se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor del saque.

En caso de realizarse un saque de banda en lugar de un saque de esquina señalado por el árbitro, el balón pasará a posesión del equipo contrario.

#### **20.- LOS REGISTROS:**

- a) Los registros se proporcionarán por PLAY MARKETING.
- b) Éste será el único medio para certificar que un jugador es miembro del equipo.
- c) Si un jugador no aparece en cédula, no podrá participar en el encuentro (a menos que su registro se encuentre en proceso de ser dado de alta y la Liga StarFutbol y/o PLAY MARKETING así lo certifique).
- d) Máximo para la jornada cinco la cédula debe estar completa, y ningún jugador podrá participar si no se encuentra registrado en la misma, después de esta fecha los partidos se perderán 5 a cero (en caso de que ambos equipos no cuenten con registros lo perderán por el mismo marcador).
- e) En caso de que algún equipo juegue con un miembro no registrado (cachirul), perderá su partido automáticamente por un marcador de cinco a cero (después de jornada 5).
- f) El jugador que intente sorprender a los árbitros a personal de la Liga StarFutbol haciéndose pasar por otro integrante, se hará acreedor a una sanción que determinará la comisión disciplinaria.
- g) En caso de que un equipo quisiera registrar a un jugador en etapas finales no se podrá realizar.
- h) En caso de que un jugador sancionado participe teniendo conocimiento de que no puede jugar se le duplicará la sanción automáticamente (NO HAY NEGOCIACIONES)

## **21.- LA DISTANCIA:**

- a) La distancia se pide verbalmente.
- b) Al pedir la distancia el jugador tendrá la obligación de esperar a la indicación del árbitro para reanudar el juego.
- c) En caso contrario se hará acreedor a una tarjeta amarilla.
- d) La distancia será de siete metros (todos los jugadores contrarios deberán estar a esa distancia).
- e) Los jugadores contrarios que no la respeten se harán acreedores a una tarjeta amarilla.
- f) La distancia es circunferencial (7 Metros).
- g) Ningún jugador podrá obstaculizar la vista al portero en una distancia de 1 metro.
- h) En la marcación de una falta, el jugador que vaya a reanudar el juego podrá adelantar el balón máximo de un metro de donde se cometió la falta.

## **22.- LOS CAMBIOS**

- a) Los jugadores podrán ingresar y salir del campo de juego, cuantas veces lo requieran,
- b) Los cambios son a la altura de la media cancha.
- c) De no respetar esta regla, al jugador que haya hecho el cambio se le sancionará con tarjeta amarilla.
- d) El cambio de portero se podrá realizar en cualquier momento del partido incluso cuando el juego se defina en penales.
- e) En cambio de portero, el tiempo no se detiene.
- f) Solo se podrá cambiar de portero antes de iniciar la ronda de penales , durante esta ejecución no habrá cambios (en caso de definir el juego en esta instancia).

## **23.- PARTIDOS PERDIDOS POR DEFAULT**

El equipo que pierda por default será sancionado de la siguiente manera:

- a) Pierde su partido cinco a cero aplicados a tabla general de goleo no pudiéndose aplicar a ningún jugador.

El equipo que si se haya presentado:

- a) Tendrá la opción de decidir si el juego se reprograma dándole la oportunidad al equipo que no se presentó de disputar los puntos.

## **24.- DISCIPLINA POR PARTE DEL EQUIPO:**

- a) El jugador que se presente con aliento alcohólico, estado de ebriedad o bajo influencia de las drogas; no podrá participar en el encuentro.
- b) En caso de hacerlo y ser sorprendido será sancionado (La sanción dependerá de la comisión disciplinaria).
- c) En caso de reincidir será suspensión.
- d) También se evaluará y se podrá sancionar su actitud al salir del terreno de juego

y lo mismo aplica afuera de las instalaciones en un perímetro de una cuadra a la redonda (en caso de presentarse una campal).

- e) Cada equipo es responsable de su porra y de los daños que pueda causar a las instalaciones.
- f) Queda estrictamente prohibido introducir y/o ingerir bebidas alcohólicas o estupefacientes dentro y fuera de las instalaciones en un perímetro de al menos de una cuadra a la redonda, de lo contrario se aplicara una multa al equipo infractor, la cual es aplicada a la comisión disciplinario).
- g) En caso de pertenecer a una empresa se reportara a la misma.
- h) La persona que sea sorprendida haciendo uso indebido de las instalaciones será consignada a las autoridades correspondientes.
- i) No podrán participar las porras que antes, durante o después del desarrollo de un encuentro, agredan verbal o físicamente al equipo contrario, cuerpo arbitral y/o personal administrativo. Serán sancionadas por la liga desde la suspensión de ese partido o la baja de la liga hasta la responsabilidad penal o civil en la que se pueda incurrir.
- j) El delegado del equipo será el responsable de su porra o acompañantes así como de su comportamiento (todo acto en que incurran las porras y equipos será revisado para su correcta sanción).
- k) En caso de que la porra de un equipo sea sorprendida tomando bebidas alcohólicas o cualquier otra substancia, durante el transcurso de un juego será sancionado con tarjeta amarilla el capitán del equipo y si reincide la porra el capitán será expulsado del juego teniendo un partido de suspensión según el comportamiento.
- l) En caso de que un equipo o porra antes o después de su partido se le sorprenda tomando bebidas alcohólicas en bancas, estacionamiento, entrada principal a la liga u otro lugar de la liga será sancionado.
- m) Los jugadores que integren el equipo y que se encuentren participando en el partido tendrán que permanecer dentro de las bancas con la puerta cerrada para evitar accidentes de lo contrario serán amonestados con tarjeta amarilla.
- n) Antes del inicio de cada partido ambos equipos se tendrán que presentar en el centro de la cancha para la revisión del equipo deportivo (espinilleras, calcetas, aretes, percing, etc), en caso de que algún jugador sea sorprendido con espinilleras de cartón serán acreedores a una tarjeta amarilla y no podrá participar en el encuentro hasta que cumpla con el uniforme obligatorio.
- o) Jugadores que se encuentren expulsados y o reportados no podrán permanecer dentro de las bancas durante su sanción.
- p) En caso de que algún jugador se haga pasar por otro o juegue teniendo el conocimiento que esta sancionado automáticamente su sanción se duplica.
- q) En caso de que haya algún sancionado en partidos de práctica, reprogramaciones o pendientes la sanción se tendrá que cumplir conforme lo informe la comisión disciplinaria.
- r) Jugadores dados de baja de la liga tendrán mínimo un año de sanción (todo queda a criterio de la comisión disciplinaria), las bajas pueden ser definitivas.
- s) Los jugadores que al final del torneo no fueron registrados y su equipo tiene registros a favor no podrán participar en etapas finales ya que tienen que cumplir con un mínimo de 7 partidos jugados dentro de su categoría.

## **26.- LAS CÉDULAS:**

Al término de cada encuentro y después de un tiempo convenido entre árbitros y capitanes, el capitán deberá firmar la cédula de juego para checar el resultado, tarjetas y anotadores, Después de haber firmado el capitán no se aceptarán reclamaciones referente al goleo o al marcador.

## **27.- SANCIONES INTERNAS**

En caso de riña colectiva (batalla campal) se dará automáticamente de baja a los equipos involucrados "previa investigación".

Los daños que estos ocasionen a nuestras instalaciones, personal administrativo, árbitros y/o contrarios deberán ser reparados por sus delegados, siendo estos los responsables directos de lo antes expuesto.

En caso de que algún jugador haya participado en alguna riña o campal y el equipo haya sido dado de baja, el jugador quedara automáticamente baja de todas las categorías en donde participen.

## **28.- PROTESTAS:**

Los delegados tienen el derecho de levantar una protesta de acuerdo al siguiente procedimiento:

- a) Presentarla por escrito, dentro de las siguientes 48 horas hábiles a partir de la finalización del partido correspondiente.
- b) Protestas arbitrales, claramente fundamentadas, tanto en reglamento de competencia y reglamento de juego.

## **ANEXOS**

1. Con (acta) del partido, en la que harán constar todos los incidentes, accidentes y situaciones especiales que se suscitaron antes, durante y después del partido y deberán firmarla recabando además las firmas de los capitanes de los equipos contendientes al momento de terminar en encuentro.
2. Los árbitros podrán, discrecionalmente ampliar el reporte de hechos o circunstancias del partido para lo cual dispondrán de un plazo improrrogable de 24 horas, contadas a partir de la hora de terminada la jornada. Los capitanes de los equipos contendientes, están facultados a que los árbitros y/o cronometristas acepte protestas o hechos relacionados con el partido, siempre y cuando lo hagan de forma comedida y respetuosa. Esta protestas tendrá que hacerse en una hoja de papel y los árbitros y/o crono metristas tendrá la obligación de adjuntarla a la cedula.
3. Los equipos podrán solicitar aclaraciones o investigaciones ante la comisión disciplinaria, en relación con la cedula de un partido, contando con un plazo de 48 horas que correrá para los interesados a partir del momento en que se reciba la cedula.
4. No se reprograma por lluvia.
5. El partido se podrá realizar teniendo 5 jugadores como mínimo y que estén registrados en cedula (no pueden jugar sancionados o que su sanción este en comisión), en caso de



- que durante el partido haya habido 1 expulsado el equipo perderá automáticamente el encuentro independientemente del marcador.
6. En caso de que haya fallas con la luz eléctrica los partidos concluirán y la repartición de puntos quedara a criterio de la comisión disciplinaria.
  7. Los horarios no se respetan en etapas finales.
  8. El saque de banda será únicamente con la mano y deberá ser libre, en caso de que no se permita el saque, el jugador será sancionado con tarjeta amarilla.
  9. La invasión del área tanto en el inicio de juego como el de la reanudación del mismo en caso de gol, el jugador no podrá levantar el pie para obstruir el saque, de lo contrario será sancionado con tarjeta amarilla.

STAR FUTBOL y su estructura administrativa, no se hacen responsables por lesiones, daños a jugadores, a terceros o perdida de pertenencias que ocurran antes, durante o después de los partidos (responsabilidad asumida por los propios equipos y jugadores, o el personal involucrado en dichos actos).

**NOTA: ESTAS REGLAS SON IRREVOCABLES Y DE ESTRICTO CUMPLIMIENTO. ATENTAMENTE COMITE DISCIPLINARIO DE LA LIGA STAR FUTBOL.**

LA AUTORIDAD MAXIMA RECAE EN LA COMISION DISCIPLINARIA Y ESTA SE RESERVA PARA TODO LO NO DISPUESTO O CUALQUIER PUNTO NO INCLUIDO EN ESTE REGLAMENTO SU DERECHO A SANCIONARLA.

### TABULADOR DE SANCIONES

|    |   |  |
|----|---|--|
| 1  | Conducta antideportiva  | 1 Partido  |
| 2  | Juego brusco  | 1 Partido  |
| 3  | Insultar al cuerpo arbitral   | 1 Partido pueden ser más partidos dependiendo a la gravedad.   |
| 4  | Reclamar después de un partido  | 1 Partido pueden ser más partidos dependiendo a la gravedad.   |
| 5  | Acumulación de 5 tarjetas amarillas   | 1 Partido con derecho a botiquín   |
| 6  | Detener a un rival con opción a gol   | 1 Partidos pueden ser más partidos dependiendo a la gravedad.  |
| 7  | Jugar con aliento alcohólico  | 1 Partido Y \$100 de multa en botiquín   |
| 8  | Alinear a un cachirul   | 1 Partido al delegado o capitán  |
| 9  | Castigo al cachirul   | 1 Partido al cachirul y 1 partido al delegado.   |
| 10 | Abandonar el partido  | 2 Partidos al delegado.  |
| 11 | Expulsión por amenazar o insultar   | 2 Partidos   |
| 12 | Juego brusco grave  | 3 Partidos   |
| 13 | Conato de bronca  | 3 Partidos (jugadores implicados)  |
| 14 | Conducta violenta   | 4 Partidos   |
| 15 | Agresiones diversas al espectador   | 5 Partidos   |
| 16 | Intento de agresión   | 5 Partidos o baja  |
| 17 | Agresión física   | 6 Partidos o baja  |
| 18 | Contestar una agresión  | 6 Partidos o baja  |
| 19 | Riña entre dos  | Fuera del torneo ambos (previa investigación)  |
| 20 | Batalla campal  | Fuera del torneo ambos (previa investigación)  |
| 21 | Agredir a un arbitro  | Baja   |
| 22 | Acumulación de 3 tarjetas rojas   | Baja del torneo  |
| 23 | Ingerir bebidas alcohólicas dentro de las instalaciones (jugador)   | 3 juegos en todas las categorías en las que participe.   |
| 24 | Ingerir bebidas alcohólicas (publico).  | 1 juego al delegado en todas las categorías.   |
| 25 | Si un jugador participa en alguna indisciplina de las anteriores y que sean consideradas de gravedad.   | Baja en todas las categorías en las que participe.   |
| 26 | Conducta injuriosa o grosera (por insultar a un adversario diciéndole #"\$%&%'&#!"% por hacer señas obscenas a algún árbitro, cuerpo administrativo y/o crono metrista, por insultar a los miembros del cuerpo técnico del equipo adversario. | 1 partido (pueden ser mas dependiendo a la gravedad.   |
| 27 | Después de la quinta amarilla cada tarjeta que vayan acumulando deberá pagar una multa de \$ 75.00 en botiquín (con nota o en efectivo).  | 1 partido de castigo según vayan acumulando las tarjetas o en su caso cubrir la multa por cada tarjeta que acumulen. |