



## REGLAMENTO DE COMPETENCIA

### 1. EL TERRENO DE JUEGO

#### 1.1. DIMENSIONES DEL CAMPO

El terreno de juego será en rectángulo de una longitud máxima de 68.55 metros y mínima de 50.27 metros, y de una anchura de 45 metros y no menor de 30 metros.

#### 1.2. MODO DE MARCADO

El campo de juego se marcará, con líneas visibles de un ancho no mayor a 12 centímetros; de las líneas que lo limitan, las más largas se llaman líneas de banda y las más cortas líneas de meta. A la mitad del campo será trazada una línea trasversal de lado a lado, llamada línea central. El centro del campo estará marcado por un punto bien visible, exactamente a la mitad de la línea central.

#### 1.3. SUPERFICIE DE JUEGO

Será de pasto natural o sintético; en caso de ser sintético; debe tener una altura mínima de 30 mm., con 10mm. De agregados de arena sílica, 15 mm. de gránulo de hule.

#### 1.4. EL ÁREA PENAL

En cada extremidad del terreno se trazaran dos líneas perpendiculares a la línea de meta, las cuales se extenderán por el interior del terreno y se unirán en sus extremos por otra, paralela a la línea de meta. La superficie comprendida entre estas líneas y la de meta se llamará área de tiro penal. En esta zona, en el centro, se marcará de forma visible un punto, que será donde deberá situarse el balón para la ejecución del tiro penal.

#### 1.5. MARCA DE TIRO DE CASTIGO (DOBLE PENAL)

Fuera del área de tiro penal se marcará de forma visible una pequeña línea paralela a la línea de meta de donde deberán ejecutarse los tiros de doble penal.

#### 1.6. LAS PORTERÍAS

En el centro de cada línea de meta se colocarán las porterías, que estarán formadas por dos postes verticales, equidistantes de las esquinas, separados 5 metros entre sí (medida interior) y unidos en sus extremos por un travesaño horizontal.

#### 1.7. RELOJ DE JUEGO Y TABLERO DE ANOTACIÓN

El tablero muestra el tiempo de juego que corre en forma descendente, así como el período de juego, las faltas acumuladas por los equipos y el marcador del partido. En caso de cuestionamiento la autoridad de los árbitros está por encima de lo que señale el tablero.

### 2. LINEAMIENTOS GENERALES

- 2.1. Antes del inicio de cada juego es indispensable que cada equipo presente el recibo de pago al cuerpo arbitral. De no ser así, el partido no se llevará a cabo y el reloj seguirá corriendo hasta que presenten el comprobante ó transcurran 10 minutos y el equipo pierda por default.
- 2.2. A partir de la tercera jornada de cualquier torneo, los jugadores deberán presentar su registro al cuerpo arbitral antes de participar en el encuentro, de no hacerlo no les será permitido participar en el encuentro, sin excepción alguna. Si por algún motivo un jugador previamente registrado no cuenta con su registro, y su nombre aparezca en la cédula de juego, se le permitirá jugar presentando alguna identificación CON FOTOGRAFÍA. En caso de que algún jugador se registre antes de iniciar el partido, para poder jugar tendrá que presentar al cuerpo arbitral su permiso y una identificación CON FOTOGRAFÍA.
- 2.3. El equipo que pierda por default en caso de no haberse presentado, tendrá que pagar su arbitraje más la mitad de la cuota del equipo contrario. El equipo ganador pagará únicamente la mitad de la cuota de arbitraje. En caso de que el equipo se haya presentado pero perdería por default por no haber pagado en el tiempo adecuado ó acreditado a un mínimo de 5 jugadores no le será atribuible está sanción, y aún y cuando el partido se gané por default cada equipo pagará su cuota de arbitraje correspondiente. No se permitirá jugar a ningún equipo el próximo partido si no han liquidado está deuda. El tiempo límite para aceptar una solicitud de cancelación es de 48 horas de anticipación y queda sujeto a que la administración confirme la cancelación del mismo. En caso de no proceder está cancelación aún y cuando se haya realizado la solicitud el partido se perderá por default.

- 2.4. El equipo que acumule 3 partidos por default durante el torneo será dado de baja automática sin responsabilidad alguna de la liga.
- 2.5. Es responsabilidad de cada equipo verificar cada semana el horario de juego en la página de Internet [www.wol.com.mx](http://www.wol.com.mx).
- 2.6. Es responsabilidad de todos los equipos leer y estar enterados del reglamento de competencia de WOL ESMERALDA que estará disponible en la página de Internet antes citada o solicitar una copia en las oficinas siempre que así lo necesiten. No nos hacemos responsables de ningún problema derivado de la falta de conocimiento del reglamento de cualquier equipo.
- 2.7. Por ningún motivo se podrá posponer un partido, a menos que el equipo interesado emita una carta a las oficinas administrativas con un mínimo de una semana de anticipación y ésta estará sujeta a evaluación. La resolución se dará a conocer máximo 3 días después de que la carta haya sido presentada.
- 2.8. El acceso al terreno de juego está permitido únicamente para los integrantes de los equipos y una persona del cuerpo técnico. Queda estrictamente prohibido el acceso a cualquier persona ajena a los mencionados, incluyendo a jugadores lesionados que no vistan el uniforme completo de su equipo. En caso que una persona ajena a los mencionados ingrese al terreno de juego, el partido se suspenderá inmediatamente hasta que la persona se retire del campo. En dado caso de que se niegue a retirarse, el partido se dará por concluido y se le otorgará la victoria el equipo contrario aún y cuando no hayan transcurrido el 80% del tiempo de juego.
- 2.9. No está permitido que los jugadores se cambien o vistan dentro del campo de juego o en la banca, deberán de ingresar a la cancha con el uniforme completo y deberán de abandonarla inmediatamente terminado el encuentro.
- 2.10. Todas las quejas, sugerencias o comentarios tendrán que ser presentadas por escrito o por la página de Internet para evaluación de las oficinas administrativas.
- 2.11. Por ningún motivo se permitirá el acceso al terreno de juego a cualquier jugador que presente aliento alcohólico o bajo la influencia de algún estupefaciente. Esta disposición está a consideración exclusivamente del árbitro y por ningún motivo será negociable aún y cuando ambos equipos estén de acuerdo en que participe en el encuentro.
- 2.12. Las finales de los torneos que se llevan a cabo entre semana se realizarán en día VIERNES ó cualquiera de los dos días en los que se lleva a cabo ese torneo a consideración de la administración. Los equipos no tendrán ninguna incidencia sobre esta decisión. Al término de los partidos se procederá con la premiación de las distintas ligas, con 1º y 2º lugar, así como de campeón goleador.
- 2.13. Los equipos cuentan con las dos primeras jornadas de cada torneo para registrar a sus jugadores. A partir de la tercera jornada del torneo todos los jugadores del equipo deberán estar registrados, o de lo contrario no podrán participar en el encuentro (a excepción de la regla 4.9 de este reglamento) y tendrán que cumplir con todas las reglas del apartado 5 de este reglamento (Uniforme de los jugadores).
- 2.14. Los registros de cada jugador cuentan con un seguro de gastos médicos reembolsables mayores a \$500 y hasta \$5,000.00 para lesiones que hayan sucedido dentro del terreno de juego.
- 2.15. En caso de un accidente dentro de la cancha, solamente los jugadores que hayan pagado su registro con anterioridad al accidente tendrán derecho al seguro de gastos médicos.
- 2.16. Para que un jugador pueda hacer uso de su seguro médico y empezar el trámite del reembolso es requisito indispensable que ningún equipo al que pertenezca presente algún adeudo, de lo contrario el reembolso no será aplicable.

### **3. EL BALÓN**

- 3.1. El balón será esférico y su cubierta de piel o cualquier otro material aprobado, el cual no implicará un peligro para los jugadores. En todas las categorías se utilizará un balón del número 4.
- 3.2. El balón no puede ser cambiado durante el partido sin la autorización del árbitro.
- 3.3. Si durante el transcurso del juego el balón sufriera algún desperfecto que impidiera seguir jugando con él y no hubiera un balón en condiciones para jugar, el árbitro suspenderá el partido y lo reanudará hasta que se presente un balón adecuado.
- 3.4. WOL ESMERALDA será responsable de proporcionar los balones para todos los encuentros de cualquiera de sus ligas, para que sus partidos se lleven a cabo en las mejores condiciones posibles, dichos balones solo podrán ser utilizados durante el partido.

### **4. EL NÚMERO DE JUGADORES Y SUSTITUCIONES**

- 4.1. Cada equipo se compone de un máximo de 14 jugadores y un mínimo de 7.

- 4.2. El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por no más de 7 jugadores, de los cuales uno jugará como guardameta. Cada equipo iniciará el partido, al menos, con 5 jugadores, pudiéndose incorporar en cualquier momento del encuentro los restantes.
- 4.3. Cuando, durante el desarrollo del partido, un equipo, por la circunstancia que sea, incluidas las expulsiones, quedara con menos de 5 jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado dicho partido con derrota del equipo sancionado con el resultado de cinco a cero.
- 4.4. El número de sustituciones es ilimitado, pudiendo el jugador que sale ingresar nuevamente.
- 4.5. Para realizar un cambio, no se detendrá el partido y la sustitución se efectuará siempre y cuando el jugador que ingresa lo haga hasta que el sustituido abandone la cancha por la zona de bancas y este haya rebasado la línea lateral, en caso de que ingrese un jugador mientras que el otro no ha abandonado completamente la cancha, se considerará una incorrección (mas jugadores de lo reglamentado) y se sancionará al jugador que ingresó con tarjeta amarilla. El juego podrá o no seguir su curso a criterio del árbitro para no favorecer al equipo infractor. En caso de no detenerlo, amonestará al jugador y sancionará un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario desde el lugar donde se encontrara el balón al momento de la infracción (esta falta no es acumulable).
- 4.6. Sólo se podrá realizar el cambio cuando el jugador sustituido abandone primero la cancha por la zona de bancas, y posteriormente ingresará el sustituto, aclarando que primero sale el jugador de cancha y posteriormente ingresa el de la banca; en caso de que el jugador sustituido realizara el cambio en otra zona diferente al que delimita su propia banca, como marca el presente reglamento, el sustituto no podrá ingresar hasta que el sustituido llegue a su banca, esta incorrección se sancionará con tarjeta amarilla al infractor.
- 4.7. En caso de lesión de un jugador de cualquiera de los equipos y requiera realizar el cambio, el jugador sustituido, es decir, el lesionado, se auxiliara para salir para llegar a su banca, y el sustituto podrá ingresar antes de que aquel llegue a la zona de su banca, siempre y cuando el sustituto sea autorizado por el árbitro o por el auxiliar de cancha.
- 4.8. El portero podrá ser sustituido por cualquier jugador que este dentro o fuera del campo, previo aviso y autorización del árbitro, cuando el balón se encuentre detenido. El guardameta no podrá participar en el encuentro al menos que vista el mismo uniforme que los jugadores en el campo.
- 4.9. Un sustituto queda sometido a la autoridad y jurisdicción del árbitro, éste o no participando en el juego.
- 4.10. A uno de los jugadores de cada equipo le será confiada la función de capitán, correspondiéndole:
  - a. Representar a su equipo durante el juego, siendo responsable de la conducta que deben observar antes, en el transcurso y después del partido.
  - b. Es su responsabilidad firmar la cédula de juego al término de cada partido para verificar que toda la información referente a goles, faltas, marcador y comentarios sea la correcta. De no hacerlo, las estadísticas, tabla de goleadores y fairplay puede ser afectada. WOL no se hace responsable por alteraciones en las estadísticas que resulten en este caso.
  - c. Proporcionar a voluntad del árbitro, antes, durante y después del partido, el nombre y número de cada jugador de su equipo.
  - d. Solamente él puede dirigirse al árbitro para la información esencial cuando esta sea necesaria y siempre en forma cortés. Ningún otro jugador puede dirigirse al árbitro o al auxiliar de cancha.
- 4.11. Ningún jugador podrá formar parte de la plantilla de dos o más equipos en una misma liga.
- 4.12. Los equipos podrán registrar jugadores hasta una jornada antes de iniciar las finales, siempre y cuando el equipo no rebase los 14 jugadores registrados.
- 4.13. Hasta una jornada antes de las finales, los jugadores no registrados podrán participar pagando un permiso válido por un partido con un costo de \$50 pesos, siempre y cuando el jugador no esté inscrito con algún otro equipo dentro de la misma liga.
- 4.14. Ningún jugador sin registro podrá participar en las finales.

## **5. UNIFORME DE LOS JUGADORES**

- 5.1. Un jugador no podrá usar objetos que puedan ser peligrosos para sí mismo u otros jugadores (anillos, aretes, esclavas, cadenas, entre otros).
- 5.2. El uniforme de los jugadores consta de playera de media manga o manga larga, short de fútbol sin bolsas, medias hasta las rodillas, zapatos tenis de suela lisa ó con pequeños tachones. Está prohibido el uso de camisas sin mangas y zapatos con tachones de pasto natural. El uso de espinilleras será de carácter obligatorio en todas las categorías.

- 5.3. El portero deberá emplear colores que lo distingan de los otros jugadores y del árbitro. Siendo permitido a este el uso de una sudadera o suéter sin cierre y pants.
- 5.4. Los jugadores deberán portar un número vulcanizado o impreso en la espalda de su playera, no siendo permitida la repetición de números en el mismo equipo, ni el intercambio de playeras entre los jugadores de un equipo.
- 5.5. Los jugadores deberán estar perfectamente uniformados, es decir, con camisa fajada en el short y calcetas a las rodillas. EL jugador que infrinja esta disposición será retirado temporalmente del juego, y podrá regresar hasta que el balón no este en juego y el árbitro o el auxiliar de cancha haya verificado la correcta portación del uniforme.
- 5.6. Todos los jugadores de un equipo a excepción del portero, deberán usar exactamente el mismo uniforme, en cuanto a colores y diseño; no podrá participar en el juego quien no cumpla con este requisito.
- 5.7. En caso de que un equipo porte casacas, estas deberán usarse encima de una playera con mangas.

## 6. EL ÁRBITRO

- 6.1. Un árbitro será designado para dirigir cada partido, su competencia y el ejercicio de sus poderes, otorgados por las Reglas del Juego, empezarán en el momento en que ingresa al terreno de juego.
- 6.2. Su facultad de sancionar se extenderá a las infracciones cometidas durante una suspensión temporal del juego y cuando el balón está fuera de juego.
- 6.3. El árbitro:
  - a. Aplicará las reglas
  - b. Se abstendrá de castigar en aquellos casos en que si lo hiciera, estimase que favorecería al equipo que cometió la falta.
  - c. Tendrá poder discrecional para detener el juego cuando se cometan infracciones a las reglas, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando lo estime necesario a causa de los elementos naturales, de la intervención de los espectadores o por otros motivos. En tales casos, hará llegar un informe detallado de los hechos al organismo competente, en forma y plazo determinados por los Reglamentos y Estatutos de la Liga.
  - d. A partir del momento en que ingrese al terreno de juego, amonestará y mostrará la tarjeta amarilla a cualquier jugador que observe una conducta incorrecta o indigna.
  - e. No permitirá que nadie, fuera de los jugadores, ingrese al terreno de juego sin su autorización.
  - f. Interrumpirá el juego si estima que algún jugador ha sufrido una lesión importante, lo hará transportar fuera del campo tan pronto como sea posible y reanudará inmediatamente el partido. Si un jugador se lesiona levemente, no se detendrá el partido hasta que el balón haya dejado de estar en juego. El jugador que esté en condiciones de llagar por si mismo hasta la línea de meta o de banda, no podrá recibir asistencia sobre el terreno de juego.
  - g. Expulsará del terreno de juego y mostrará la tarjeta roja a todo jugador que, en su opinión, sea culpable de conducta violenta, de juego brusco, de utilizar un lenguaje soez o injurioso, o si persiste en observar una conducta incorrecta después de haber recibido una amonestación.
  - h. Dará la señal de reanudar el juego después de toda detención.
  - i. Decidirá si el balón dispuesto para un partido responde a las exigencias de las reglas.

## 7. EL AUXILIAR DE CANCHA

- 7.1. Son funciones del auxiliar de cancha:
  - a. Controlar las sustituciones de jugadores que a lo largo del partido pueden producirse de acuerdo con lo establecido.
  - b. Poner en conocimiento del árbitro las incidencias o incumplimientos que, en relación con el apartado anterior, pudieran producirse.
  - c. Dar cuenta al árbitro de las incorrecciones que pudieran llevarse a efecto en las bancas, en el área técnica o en las gradas, que pudieran tener consecuencias o reflejarse en el terreno de juego.
  - d. Colaborar con el colegiado en la redacción del acta del encuentro, cuidando de que queden reseñadas cuantas incidencias se hayan observado.
  - e. Llevar a cabo todas aquellas funciones que le pudieran ser encomendadas o delegadas por el árbitro y que no sean de su exclusiva competencia.
  - f. Tomar nota de las incidencias, ejercer las funciones de cronometrador y cuidar que el partido tenga la duración reglamentaria o convenida, deteniendo el reloj

de juego durante las pérdidas de tiempo motivadas por accidentes o cualquier otra causa que se motive de suspensión del encuentro.

- g. Será el encargado de llevar la suma de faltas acumulativas por equipo, debiendo informar claramente a los mismos cuando estos lleguen a cinco faltas e indicar al árbitro central cuando se llegue a la sexta falta.
- h. Será el encargado de llevar el control estadístico del juego: suma de goles, amonestaciones, faltas y el tiempo de juego.
- i. Se encargará de mantener orden en las bancas y podrá sancionar a las mismas en caso de que incurran en conductas incorrectas, que traspasen la zona delimitada para cuerpo técnico y jugadores, en todo caso deberá avisar al árbitro para que se aplique la sanción correspondiente la cual podrá ir desde llamada de atención, hasta tarjeta roja, pasando por tarjeta amarilla.
- j. Tendrá poder discrecional para detener el juego cuando se cometan infracciones a las reglas, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando lo estime necesario a causa de los elementos de la intervención de los espectadores o por otros motivos.

## 8. LA DURACIÓN DEL PARTIDO

- 8.1. La duración de un partido de Fútbol 7 es de 46 minutos, dividido en dos periodos de 23 minutos cada uno, con 2 minutos iniciales para registró de jugadores y un **breve descanso** entre ambos tiempos de **2 minutos obligatorios** para el cambio de campo.
- 8.2. El tiempo es controlado personalmente por los árbitros y es a "tiempo corrido", excepto cuando se interrumpe el juego por lesión grave o falta de balones, teniendo obligación entonces de parar el reloj cronómetro hasta que se subsanen estos problemas.
- 8.3. La duración de cualquiera de los dos periodos deberá ser prolongada para permitir la ejecución del penalty o de un tiro libre directo sin barrera (Doble Penalty) únicamente.
- 8.4. El árbitro podrá variar la duración del partido en caso de que la espera se prolongue mas allá de los 10 minutos de tolerancia reglamentaria, y el equipo perjudicado decida jugar el partido, tras la llegada del equipo contrario. En este caso, el árbitro aplicará dos partes iguales con el tiempo restante dentro del horario programado.
- 8.5. La información sobre el tiempo que resta para el término de los dos periodos de juego, sólo podrá ser solicitada al árbitro por el capitán del equipo, en los momentos en que el partido estuviese paralizado. A los técnicos o entrenadores no se les podrá proporcionar esta información, ya sea por el árbitro o por el auxiliar de cancha.
- 8.6. Si previo al partido alguno de los 2 equipos no hubiera pagado o no se completa y ha iniciado el tiempo de los 10 minutos de tolerancia, se determina que por reglamento cuando transcurridos 5 minutos, que sería al minuto 17:59, se le anotará un gol a favor del equipo contrario, de igual manera siguiendo el procedimiento y habiendo transcurrido los 5 minutos restantes y que serían al minuto 12:59, se le anotará un segundo gol, quedando a criterio del equipo oponente si acepta jugar el partido como oficial, aclarando que sólo se jugaría el tiempo restante, no siendo esto imputable a la liga.
- 8.7. El marcador final en caso de perder por default es de 5-0, en contra del equipo.
- 8.8. Si por algún motivo ajeno a los equipos participantes en un encuentro o de la administración, el partido tuviera que ser suspendido, este será oficial si el 80% del tiempo total (36 minutos) del partido ya haya sido transcurrido.

## 9. INICIO Y REINICIO DEL JUEGO

- 9.1. El juego comenzará con un saque inicial, al iniciarse cada periodo del partido y después de cada anotación. Este saque será desde la marca central de la media cancha.
- 9.2. A una señal del árbitro, el juego comenzará con un saque de balón parado, es decir, con un puntapié dado al balón colocado en tierra en el centro del terreno, en dirección al campo contrario. Todos los jugadores deberán estar situados en su propio campo y los del bando contrario a aquél que efectúa el saque de salida no podrán estar dentro del círculo central antes de que el saque haya sido ejecutado. El balón entrará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia delante. El jugador que ejecuta el saque de salida no podrá jugar de nuevo el balón antes de que éste haya sido jugado o tocado por otro jugador, en tal caso el saque tendrá que ser reanudado sin cambiar de posesión el balón.
- 9.3. Durante el saque de salida un jugador puede efectuar un disparo a la portería contrario tomándose como válido aún y cuando no haya sido tocado por ningún otro jugador.
- 9.4. Después de una anotación, el juego se reanudará de la misma forma antes indicada, haciendo el saque de salida un jugador del bando contrario al que marcó el tanto.
- 9.5. Los equipos cambiarán de campo al término del primer periodo y el saque de salida lo efectuará un jugador del bando contrario al que hizo el saque de comienzo.

- 9.6.** Para reanudar el partido después de una interrupción temporal del juego provocada por una causa no indicada en alguna de las reglas, siempre que el balón no haya traspasado una línea de banda o de meta inmediatamente antes de la interrupción, el árbitro dejará caer a tierra el balón en el sitio en que éste se encontraba en el momento de la interrupción. A menos de que hubiera estado en ese momento en el área de meta, en cuyo caso el balón deberá ser botado sobre la parte de la línea de meta que se encuentra paralela a la línea de banda en el punto más cercano al sitio donde se encontraba cuando el partido fue detenido. Se considerará en juego desde el momento en que haya tocado el suelo. Si el balón puesto en juego por el árbitro traspasa una línea de banda o de meta antes de haber sido tocado por un jugador, el árbitro echará nuevamente el balón a tierra. Si esta última disposición no fuese respetada, el árbitro repetirá con balón a tierra.

## **10. BALON EN JUEGO O FUERA DE JUEGO.**

- 10.1.** El balón estará fuera de juego:
- Cuando atraviese totalmente, sea por tierra o por aire, las bandas laterales o de fondo.
  - Cuando el partido fuese interrumpido por el árbitro.
  - Cuando el balón estalle o se desinflen. En este caso los árbitros darán un balón a tierra en el sitio donde estalló o se desinfló, a excepción de saques iniciales, del portero, de esquina, tiro de castigo (doble penal) o tiro de penal. En cuyo caso se reanudará conforme a la regla correspondiente.
- 10.2.** El balón está en juego una vez que se realiza el saque inicial o se reinicia el juego, incluso si rebota en uno de los travesaños de la portería, toca al árbitro, o no se tome una decisión debido a una infracción a las Reglas de Juego.
- 10.3.** A estos efectos, las líneas pertenecen a las zonas que delimitan, como consecuencia las líneas de banda y fondo forman parte del terreno de juego.

## **11. EL GOL**

- 11.1.** Salvo las excepciones previstas en estas reglas, se ganará un tanto cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del larguero, sin que haya sido llevado, lanzado o intencionalmente golpeado con la mano o el brazo por cualquier jugador del equipo atacante.
- 11.2.** Será nulo el gol originado de:
- Lanzamiento lateral, a menos que el balón en su trayectoria toque o sea tocado por otro jugador incluso el portero.
  - Lanzamiento de falta que fue sancionada en el área propia y un jugador al reanudarla ingrese el balón a su propia portería.
  - Lanzamiento de saque de meta con la mano sin que ningún jugador ni el portero contrario toque el balón.
- 11.3.** Si ningún gol fuera marcado o los equipos sumarán igual número de goles, el juego será considerado empatado, otorgándosele un punto a cada equipo; más si uno de los equipos consigue un mayor número de tantos que su rival será considerado ganador, otorgándole tres puntos.
- 11.4.** No hay fueras de lugar.

## **12. FALTAS E INCORRECCIONES**

### **TIRO LIBRE DIRECTO**

- 12.1.** TIRO DIRECTO, es la ejecución por medio de la cual podrá ser marcado gol directamente sin necesidad de que el balón sea tocado por otro jugador distinto al que cobró la falta
- 12.2.** Cuando se señale una falta el árbitro ordenará con el silbato la ejecución del mismo, siempre y cuando el beneficiado pida la distancia de la barrera. En caso contrario, el juego podrá reanudar, sin la necesidad de señalarlo el árbitro ni retirar a los jugadores del equipo contrario a una distancia mínima.
- 12.3.** En los tiros libres ningún jugador contrario deberá estar a menos de 8 pasos del balón entendiéndose que la distancia es automática; el jugador que no permita la reanudación del encuentro será amonestado y de reincidir, será expulsado del encuentro.
- 12.4.** Si un jugador del equipo contrario no respetase esta distancia antes de ser realizado el saque de dicha falta, deberán los árbitros retrasar la reanudación del encuentro hasta que sea observada la regla, siempre y cuando con ello no interrumpa una posibilidad de gol del equipo ejecutor. Esta infracción permite a los árbitros advertir al jugador, amonestarlo y en la reincidencia incluso descalificarlo definitivamente del partido.
- 12.5.** El balón únicamente será considerado en juego después de recorrer una distancia igual a su circunferencia.

- 12.6.** El balón deberá estar inmóvil cuando el tiro fuera ejecutado y el jugador encargado de ponerlo en juego no podrá tocar nuevamente el balón hasta que lo haga otro jugador, en caso de cometer esta infracción, será castigado su equipo con un TIRO LIBRE INDIRECTO en el lugar donde se cometió esta infracción.
- 12.7.** En caso de ser concedido un tiro libre al equipo defensor dentro del área de meta, se cobrará a balón parado y para estar en juego tendrá que salir del área de meta.
- 12.8.** Se concederá un tiro libre directo al equipo si un jugador comete una de las nueve faltas siguientes:
- a. Dar o intentar golpear con una patada a un adversario.
  - b. Hacer una zancadilla a un contrario, es decir, hacerle caer o intentarlo, sea por medio de la pierna o agachándose delante o detrás de él.
  - c. Saltar sobre un adversario.
  - d. Cargar violenta o peligrosamente a un contrario.
  - e. Cargar por detrás a un adversario que no hace obstrucción.
  - f. Golpear o intentar golpear a un adversario o escupirlo.
  - g. Sujetar a un adversario.
  - h. Empujar a un contrario.
  - i. Jugar el balón, es decir, llevarlo, golpearlo a lanzarlo deliberadamente con la mano o el brazo (esta disposición no es aplicable al guardameta dentro de su propia área penal).

Todas las infracciones antes mencionadas podrán ser sancionadas con amonestación con tarjeta amarilla o expulsión con tarjeta roja, a criterio del árbitro, según la gravedad de la misma.

### 13. EL PENALTY

- 13.1.** Si un jugador defensor comete una de las nueve faltas anteriormente indicadas, dentro del área penal, será castigado con un tiro penal. Un tiro penal podrá ser concedido, cualquiera que sea la posición del balón en el momento de cometerse la falta, si ésta tuvo lugar dentro del área penal siempre que el balón estuviera en juego.
- 13.2.** El máximo castigo es un TITO LIBRE DIRECTO desde el punto señalado en el terreno de juego, y en ese momento todos los jugadores, excepto el portero y el encargado de realizarlo, deberán estar detrás de la línea frontal del área, al menos a 8 pasos del balón.
- 13.3.** El portero deberá permanecer sin mover los pies, sobre la línea de fondo entre los postes de la portería, hasta que el tiro sea ejecutado.
- 13.4.** El jugador encargado deberá patear el balón hacia delante y no le será permitido tocarlo por segunda vez antes de que otro jugador contrario lo haga. El guardameta es considerado un jugador más dentro del encuentro, siendo que si por accidente ó atajada tocará el balón se entiende que el tirador del penal puede rematar nuevamente. Si el balón pegará en cualquiera de los postes, esté podrá ser tocado por el tirador hasta que sea tocado por cualquier otro jugador.
- 13.5.** El balón está en juego una vez chutado, después de haber recorrido una distancia igual a su circunferencia.

### 13.6. TIRO LIBRE INDIRECTO

- 13.6.1.** El jugador que comete intencionadamente una de las siguientes infracciones será castigado con TIRO LIBRE INDIRECTO, concedido al equipo contrario en el lugar donde fue cometida la infracción y mediante el cual se podrá conseguir gol. Estas infracciones se considerarán FALTAS ACUMULATIVAS cuando supongan amonestación de tarjeta amarilla (por reiteración o contexto del partido) y son:
- a. Jugar de una forma estimada peligrosa por el árbitro, por ejemplo intentar dar una patada al balón cuando lo tiene el portero, planchazo, levantar el pie a la altura del pecho.
  - b. Cargar legalmente sin balón de por medio, es decir, con el hombro, cuando el balón no está a distancia del juego de los jugadores interesados y estos no intentaban intervenir en el juego.
  - c. Sin jugar el balón, obstruir deliberadamente a un adversario, es decir, correr entre éste y el balón o interponerse de manera que constituya un obstáculo para el contrario.
  - d. Carga contra el portero, salvo que se encuentre fuera del área de meta.
  - e. Siendo guardameta, y dentro de su área, después de haber puesto el balón en juego, volverlo a tocar con las manos antes de que un jugador del equipo contrario lo toque o lo juegue fuera del área de penalty, en este caso el juego

será reanudado por el equipo contrario mediante un saque lateral, a la altura del área penal.

- f. Utilizar una táctica que, en opinión del árbitro, solo lleva a retardar el juego y por lo tanto, hacer perder tiempo, dando una ventaja desleal a su equipo.
- g. Tocar el balón el ejecutor de un lanzamiento de banda, corner o del portero, antes de que otro jugador lo haga (doble toque).
- h. Confundir al contrario usando tácticas antideportivas.

**13.6.2.** En el caso de aplicar la ley de la ventaja, el árbitro podrá disponer de cinco segundos para rectificarla, si aquella ventaja se interrumpe.

### **13.7. FALTAS DE DISCIPLINA**

### **13.8. AMONESTACIONES**

Un jugador será amonestado si comete una de las siguientes faltas:

- a. Si el árbitro detuviera el juego para efectuar la amonestación, lo reanudará por medio de un tiro libre indirecto lanzado por un jugador del equipo adversario desde el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue detenido. En cualquier caso, si el jugador culpable hubiese cometido una infracción más grave, será castigado con arreglo a lo que disponga la ley infringida.
- b. Si infringe con persistencia las Reglas del Juego.
- c. Si desaprueba con palabras o gestos cualquier decisión del árbitro.
- d. Si se muestra culpable de conducta antideportiva.
- e. Por toda infracción a estas 3 últimas disposiciones, el árbitro expulsará al jugador culpable del terreno de juego y concederá un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, lanzado desde el lugar donde se cometió la falta, sujeto a las cond

### **13.9.**

**13.9.1.** La infracción considerada como falta de disciplina, será primeramente reconvenida y se otorgará un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario al que cometió la infracción, en caso de reincidir será decretada la EXPULSIÓN del partido ninguna de estas es de carácter acumulativo; entre estas se consideran las siguientes:

- a. Un jugador se incorpora a su equipo después de comenzado el partido sin acreditarse ante el árbitro ó su auxiliar y sin recibir orden para ello.
- b. Infringir de forma persistente las reglas del juego.
- c. Demostrar con palabras o actos su inconformidad con las decisiones del árbitro
- d. Ser culpado de conducta indisciplinada.
- e. Cambiar su número dorsal sin avisar al árbitro
- f. Dirigirse al público, árbitro, auxiliar de canchas o jugadores adversarios para reclamar o discutir.

**13.9.2.** Un jugador será expulsado del partido sin previa advertencia si:

- a. Fuera culpado de conducta violenta que caracterice jugada brutal con consecuencias graves o si usara lenguaje injurioso.
- b. Desaprobara con ademanes, gestos o palabras por cualquier agresión sufrida.
- c. Acumular en el desarrollo del encuentro dos tarjetas amarillas.

**13.9.3.** Si el partido fuese interrumpido por motivos de expulsión del jugador y sus razones no caractericen otras infracciones, el juego será reiniciado por un TIRO DIRECTO desde el lugar donde ocurrió la infracción.

## **14. SAQUE LATERAL**

**14.1.** Cuando el balón traspase completamente la línea lateral, por tierra o por aire, se pondrá nuevamente en juego en el lugar donde salió y en cualquier dirección por un jugador del equipo adversario al que la toco antes de salir. El jugador que ejecute el saque en el momento del lanzamiento deberá estar detrás de la línea lateral. Y usará ambas manos ejecutando el lanzamiento por encima de la cabeza sin despegar los pies del suelo al momento de la ejecución. El balón estará en juego una vez que haya entrado al campo de juego. No será válido el gol conseguido directamente de saque lateral a menos que sea tocado por cualquier jugador dentro del campo, en este caso, de entrar directamente el balón a la portería se cobrará un saque de meta.

**14.2.** El tiempo máximo para cobrar un SAQUE LATERAL, será de 5 segundos; de no hacerlo conforme a la regla, este cambiará de posición.

- 14.3. Los jugadores del equipo oponente al que ejecuta el saque, deberán estar por lo menos a 5 pasos de donde se realizará el mismo. Esto será de manera automática.
- 14.4. Si el balón es lanzado de forma incorrecta se concederá el saque al equipo contrario.
- 14.5. Si el jugador que ejecuta el saque tocara el balón por segunda vez antes de que lo haga otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario en el lugar donde se cometió la falta.

## 15. FALTAS ACUMULATIVAS

El DOBLE PENALTY (SHOOTOUT)

- 15.1. Serán consideradas como FALTAS ACUMULATIVAS todas las faltas de juego y contacto a excepción del penalty, y aquellas faltas antirreglamentarias que por su reiteración ameriten amonestación con tarjeta amarilla.
- 15.2. Todas las faltas acumulativas son de anotación obligada en el acta del partido, asignadas globalmente para el equipo.
- 15.3. Cada uno de los equipos podrá en cada uno de los periodos de juego, incurrir en cinco FALTAS ACUMULABLES con derecho a formación de barrera de jugadores; reiniciando la contabilidad de faltas al iniciar del segundo medio.
- 15.4. Cando ocurra la quinta falta acumulativa de un equipo, el árbitro indicará al equipo infractor esta circunstancia mediante un aviso verbal, suficientemente claro.
- 15.5. A partir de la sexta falta acumulativa, el equipo beneficiado lanzará el balón desde la línea de Shootout, los jugadores de ambos equipos deberán permanecer fuera del área penal en sus líneas laterales o en cualquier otra posición a no menos de 8 pasos de distancia del balón, no interfiriendo en la trayectoria del balón; mientras que el guardameta deberá colocar ambos pies sobre la línea de gol hasta que el ejecutor haga contacto con el balón.
- 15.6. Si el balón una vez lanzado desde la línea de Shootout por mas de cinco faltas, toca al portero o cualquiera de los palos de la portería, retornando al terreno de juego, éste podrá ser jugado en primera instancia por cualquier jugador excepto por el que lo ejecutó. En caso de que así sea será cobrado un tiro libre indirecto en su contra en el punto donde tocó por segunda vez el balón.

## 16. SAQUE DE META

- 16.1. Cuando el balón cruce completamente por tierra o por aire la línea de fondo con excepción del fondo de la portería después de haber sido tocado por un jugador del equipo atacante, será concedido un saque de meta al equipo defensor.
- 16.2. El saque de meta deberá ser ejecutado únicamente por el portero con las manos obligatoriamente en cualquier parte del área grande ó penal. El balón deberá de salir del área de meta para entrar en juego. El balón no deberá alcanzar el área de meta contraria sin ser tocado por algún otro jugador dentro del campo. En caso de cometer esta infracción se otorgará la posesión del balón al equipo contrario, mediante un saque lateral a la altura del área penal del equipo infractor. Ningún jugador del equipo contrario podrá ingresar al área antes de que el saque sea ejecutado.
- 16.3. El tiempo máximo para el cobro del saque de meta será de 5 segundos, en caso de exceder este tiempo, se concederá al equipo contrario un saque lateral a la altura de la línea frontal del área de meta.

## 17. SAQUE DE ESQUINA

- 17.1. Cuando el balón rebase la línea de fondo, a excepción de la línea de la portería, después de haber sido tocado por un jugador del equipo defensor, se concederá un tiro de esquina y será cobrado por un jugador del equipo atacante, colocando el balón en el área marcada en la esquina del campo mas cercana al lugar donde el balón abandonó la cancha y cobrándose con el pie.
- 17.2. Los jugadores del equipo defensor no podrán estar a menos de 8 pasos del balón (automáticamente) hasta que este haya sido jugado.
- 17.3. El tiempo máximo para la ejecución del tiro de esquina será de 5 segundos. En caso contrario el balón pasará a posesión del equipo contrario debiéndolo poner en juego como saque de meta.

## 18. RESTRICCIONES DEL GUARDAMETA

- 18.1. El portero no podrá jugar el balón con la mano si este proviene directa e intencionalmente de un compañero, esta infracción se sancionará con un saque de banda otorgado al equipo contrario a la altura de la línea del área penal.
- 18.2. No podrá jugar el balón con el pie después de haberlo tenido en las manos antes de que sea tocado por otro jugador, a menos que el balón se encuentre en contacto con el

- terreno de juego, en el momento de ser pateado (bote pronto). La infracción a esta regla se sancionará con saque de banda al equipo contrario a la altura de la línea del área penal.
- 18.3.** Cuando el portero tomará el balón con las manos durante el partido y realizará un despeje a bote pronto, entendiéndose que al tocar el balón el césped este está en juego, derivado de está jugada el balón entrará a la portería contraria el gol se dará como válido.
  - 18.4.** No podrá impactar el balón con el pie si proviene de su mano (de aire). La infracción a esta regla se sancionará con saque de banda al equipo contrario a la altura de la línea del área penal.
  - 18.5.** El tiempo máximo de posesión del balón por el portero dentro de su área, ya sea con el pie o con la mano, será de 5 segundos. La infracción a esta regla se sancionará con saque de banda al equipo contrario a la altura de la línea del área penal.
  - 18.6.** Una vez que el portero pone el balón en el piso no podrá tomarlo nuevamente con las manos a menos que sea tocado por un contrario. La infracción a esta regla se sancionará con saque de banda al equipo contrario a la altura de la línea del área penal.
  - 18.7.** El portero no podrá botar el balón. La infracción a esta regla se sancionará con saque de banda al equipo contrario a la altura de la línea del área penal.
  - 18.8.** El despeje siempre será con la mano, no podrá impactar el balón con el pie si proviene de su mano (de aire) o si lo bota para despejarlo. La infracción a esta regla se sancionará con saque de banda al equipo contrario a la altura de la línea del área penal.

## **19. SANCIONES**

### **19.1. TABULADOR DE SANCIONES**

- a.** El jugador que sea expulsado previa amonestación, un juego de castigo.
- b.** El jugador que hay sido expulsado por reclamar al árbitro grosera e injuriosamente e insultarlo, dos juegos de castigo.
- c.** Al jugador expulsado por insultos a un contrario o compañero de equipo, un juego de castigo.
- d.** Al jugador que acumule cinco tarjetas de amonestación en el transcurso de la temporada, un juego de castigo.
- e.** El jugador expulsado por reclamar airadamente al árbitro, un juego de castigo.
- f.** El jugador (capitán) que no firme la cédula, un juego de castigo. (La cédula de juego tiene validez aún y cuando no este firmada por el capitán o responsable del equipo)
- g.** Por haber sido expulsado por juego brusco grave, un juego de castigo.
- h.** Por intento de riña sin llegar a los golpes, tres juegos de castigo.
- i.** Por haber sido expulsado por intento de agresión a un contrario sin golpearlo, dos juegos de castigo.
- j.** Por expulsión, por agresión a un contrario al disputar del balón, dos juegos de castigo.
- k.** Al jugador que haya sido expulsado por contestar la agresión, dos juegos de castigo.
- l.** Al jugador que no acepte la sanción del árbitro y después de expulsado provoque retraso del juego, dos juegos de castigo extras.
- m.** Ser expulsado del partido y volver a invadir el terreno de juego, dos partidos de castigo.
- n.** Agresión a un contrario sin balón, entre cuatro juegos de castigo y la baja definitiva.
- o.** Intento de agresión física sin lograrlo, amenazas o escupir a un árbitro. Antes, durante o después del partido, entre seis juegos de castigo y la baja definitiva.
- p.** Por escupir al árbitro, un año de castigo
- q.** Por agresión física al árbitro dentro o fuera de la cancha, durante, antes o después del partido, entre un año de castigo y la expulsión del club mas gastos sin responsabilidad alguna para el club.
- r.** Por insultar a un directivo, expulsión definitiva del club sin responsabilidad por parte de este

- s. El jugador que acumule cuatro expulsiones durante la temporada, seis meses de castigo.
- t. El jugador que provoque riña según la gravedad del caso, entre seis meses y la baja definitiva.
- u. El jugador que dañe las instalaciones intencionalmente, deberá cubrir los gastos derivados y no podrá jugar hasta que cumpla con esa obligación.

## **20. CASTIGOS**

- 20.1.** Los castigos citados en el artículo anterior se impondrán a un jugador sin importar si son producto de:
- a. Partidos de campeonato
  - b. Partidos de práctica derivados de un default.
  - c. Partidos de práctica contratados por el equipo fuera de su rol de juegos
  - d. Partidos de práctica jugados por el jugador aún con un equipo en el que no esté registrado.
- 20.2.** Si una sanción equivalente a un juego de castigo se presenta en partidos finales o de campeonato de copa, el jugador tendrá la opción de pagar una multa del valor de un arbitraje para que le sea condonada la sanción.
- 20.3.** El jugador que durante un partido de práctica se haya hecho acreedor a expulsión y la sanción por esta no amerite castigo superior a un juego de castigo tendrá la opción de pagar una multa del valor del 50% de un arbitraje sin cumplir la sanción de no jugar.
- 20.4.** Los jugadores sancionados con más de tres partidos tendrían que cumplir su sanción por semana, no por partido, cabe aclarar que si jugara en dos o más equipos de diferentes ligas y días, se incluirán dentro de la sanción
- 20.5.** Los registros amonestados y expulsados pagarán 1 y 2 kilos de ayuda (por cada partido de castigo) respectivamente.
- 20.6.** Todos los castigos mencionados son acumulativos y deberá cumplirse con la sanción respectiva de acuerdo a cada uno de ellos.
- 20.7.** Todos los equipos pueden presentar una carta de inconformidad ó apelación a las decisiones que tomó el cuerpo arbitral y está será evaluada por las oficinas administrativas para emitir una disposición final.
- 20.8.** Los registros de los jugadores sancionados serán recogidos por el cuerpo arbitral y entregados a las oficinas administrativas. Una vez cumplida la sanción éstos serán entregados nuevamente.
- 20.9.** La lista de sancionados será actualizada en la página de Internet y pegada fuera de las oficinas administrativas para la referencia de todos los equipos.
- 20.10.** El cuerpo arbitral deberá recoger todos los registros de ambos equipos, incluyendo a los jugadores que no participaron en el encuentro, al término de cada partido para ser entregados a la administración para su almacenamiento.

Cualquier situación no contemplada en las cláusulas de este reglamento será evaluada por WOL Esmeralda y tendrá la facultad de tomar las decisiones que considere pertinentes las cuales tendrán que ser respetadas y acatadas por todos los equipos participantes de los torneos.