

# REGLAMENTO GENERAL

## FÚTBOL RÁPIDO LA JOYA





## Contenido

<b>ARTÍCULO I. DEL TERRENO DE JUEGO.</b>	<b>3</b>
<b>ARTÍCULO II. DEL INGRESO AL TERRENO DE JUEGO.</b>	<b>3</b>
<b>A. REGLAMENTO PARA EL INGRESO AL TERRENO DE JUEGO.</b>	<b>3</b>
<b>ARTICULO III. REGLAS DE JUEGO.</b>	<b>3</b>
<b>A. DEL TIEMPO DE JUEGO Y LA DURACIÓN DEL PARTIDO.</b>	<b>3</b>
<b>B. DE LA TOLERANCIA DE JUEGO.</b>	<b>3</b>
<b>C. DEL INICIO DEL PARTIDO.</b>	<b>4</b>
<b>D. BALÓN A TIERRA.</b>	<b>4</b>
<b>E. TIROS LIBRES.</b>	<b>5</b>
<b>F. SAQUE DE BANDA O FRONTIS.</b>	<b>5</b>
<b>G. SAQUE DE ESQUINA.</b>	<b>5</b>
<b>H. TIRO PENAL.</b>	<b>6</b>
<b>I. SAQUE DE GUARDAMETA.</b>	<b>6</b>
<b>J. DESCANSO.</b>	<b>7</b>
<b>K. DE LOS TIEMPOS FUERA.</b>	<b>7</b>
<b>ARTÍCULO IV. DE LAS INFRACCIONES POR PASE DE LÍNEAS.</b>	<b>7</b>
<b>ARTÍCULO V. DEL BALÓN.</b>	<b>8</b>
<b>ARTÍCULO VI. DEL SHOOT OUT.</b>	<b>8</b>
<b>ARTÍCULO VII. DE LA DEFINICIÓN DEL PARTIDO.</b>	<b>9</b>
<b>A. PROCEDIMIENTO PARA LA DEFINICIÓN DEL PARTIDO.</b>	<b>9</b>
<b>ARTÍCULO VIII. DEL DIRECTOR TÉCNICO.</b>	<b>10</b>
<b>ARTÍCULO IX. DE LOS JUGADORES.</b>	<b>10</b>
<b>A. DEL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES.</b>	<b>11</b>
<b>ARTÍCULO X. DEL ARBITRAJE.</b>	<b>11</b>
<b>A. ÁRBITRO PRINCIPAL.</b>	<b>12</b>
<b>B. EL ÁRBITRO CRONOMETRISTA.</b>	<b>12</b>
<b>C. UNIFORME DE LOS ÁRBITROS.</b>	<b>13</b>



<b>ARTÍCULO XI. DE LAS FALTAS Y SANCIONES.</b>	<b>13</b>
<b>A. RESTRICCIONES DEL GUARDAMETA.</b>	<b>14</b>
<b>B. PRIVILEGIOS DEL GUARDAMETA.</b>	<b>14</b>
<b>C. SANCIONES DISCIPLINARIAS.</b>	<b>14</b>
<b>ARTÍCULO XII. DE LAS PROTESTAS.</b>	<b>15</b>
<b>ARTÍCULO XIII. DE LAS OBLIGACIONES DE LOS EQUIPOS.</b>	<b>15</b>
<b>ARTÍCULO XIV. DE LA OBLIGACIÓN DE LA LIGA.</b>	<b>16</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>16</b>



## ARTÍCULO I. DEL TERRENO DE JUEGO.

El terreno de juego está rodeado por una pared perimetral la cual es considerada como parte del terreno de juego. Para el desarrollo del juego la cancha tiene pasto sintético, mismo que está marcado con líneas que delimitan las áreas para el saque de inicio del partido, saque de banda, saque de esquina, áreas de juego del portero.

La malla ciclónica que rodea el terreno de juego es considerada como parte del mismo, también influye en el desarrollo del juego.

## ARTÍCULO II. DEL INGRESO AL TERRENO DE JUEGO.

### A. Reglamento para el ingreso al terreno de juego.

El director técnico deberá presentar su talón de pago al árbitro antes de empezar su partido, por lo que deberá hacer el pago correspondiente diez minutos antes del silbatazo de juego inicial.

Todos los jugadores sin importar al equipo que pertenezcan deberán ingresar a las instalaciones debidamente uniformados, así como presentar su registro de acreditación una vez que se haya proporcionado el talón de pago por concepto de “pago de arbitraje”

## ARTICULO III. REGLAS DE JUEGO.

### A. Del tiempo de juego y la duración del partido.

La duración del partido será de 50 (cincuenta) minutos, que estarán divididos en cuatro momentos, conocidos como cuatro cuartos. Cada cuarto tendrá una duración de diez minutos por cinco minutos de descanso al finalizar el segundo cuarto. Los cinco minutos restantes son el parámetro máximo para que los equipos abandonen el terreno de juego y le den paso al siguiente equipo.

### B. De la tolerancia de juego.

La tolerancia para iniciar cada juego será de 10 (diez) minutos como máximo, salvo lo siguiente:

#### *Procedimiento.*

En caso de que un equipo se tarde más del tiempo permitido, el equipo contrario tiene la facultad de ganar el partido por default o esperarlo.

En el caso de que un equipo espere a su contrincante más del tiempo permitido, se descontará el tiempo excedente sobre la totalidad del tiempo de jugo.

En caso de que un equipo gane su juego por default es obligatorio que pague su partido con el beneficio de obtener 5 anotaciones distribuidas o en la totalidad a un jugador que el técnico decida, así como tres puntos que se verán reflejados en la tabla general de posiciones.





### C. Del inicio del partido.

---

El equipo local será quien elija el terreno de juego en que desea iniciar, mientras que el equipo visitante hará el saque de inicio.

La forma de iniciar o reanudar el juego será la siguiente:

- Al inicio del partido.
- Al haber marcado un gol.
- Al comienzo de cada período de juego (alternándose el saque).
- Al comienzo de un tiempo extra (cuando sea el caso).
- Anotando un gol directamente del saque de inicio.

#### *Procedimiento:*

- Antes del saque inicial todos los jugadores deberán encontrarse en su terreno de juego.
- Los jugadores que defienden estarán afuera del círculo central.
- El balón se hallará inmóvil en el punto central.
- El árbitro dará la señal de inicio del partido con el silbato.
- El jugador que ejecute el saque de inicio tendrá cinco segundos para jugar el balón en cualquier dirección.
- Ningún jugador ofensivo invadirá la cancha adversaria hasta que el balón haya sido tocado por un compañero en saque de inicio, si cometiera esta infracción, la posesión del balón pasará al equipo contrario con las mismas características del saque de inicio.
- El balón estará en juego en el momento en que éste sea pateado y haga un movimiento visible.
- El ejecutante del saque de inicio no podrá tocar el balón una segunda vez antes de que haya sido pateado por otro jugador.
- Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará el saque de inicio. Por violación a esta regla se otorgará la posesión del balón al equipo contrario reanudando con un tiro libre desde el centro del terreno de juego.

### D. Balón a tierra.

---

Para reanudar el juego después de una interrupción temporal provocada por algún motivo que no haya sido previsto en alguna regla de juego y siempre que estas sucedan cuando el balón este en disputa, el árbitro dejará caer el balón en el lugar donde estaba cuando se interrumpió el partido y se considera en juego desde el momento que haya tocado el suelo.

Cuando la interrupción suceda en el momento en que el balón esté dentro del área penal, el balón se dejará caer fuera de esta área.

Cuando la interrupción suceda en el momento en el que un equipo tenga la clara posesión del balón, la reanudación la efectuará el mismo equipo en el lugar donde se encontraba el balón en el momento de la interrupción.

Cuando la interrupción suceda por la probable lesión de algún jugador, el balón será jugado por el equipo que el árbitro central decida.





#### E. Tiros libres.

---

- El balón debe estar inmóvil.
- El ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya sido tocado por otro jugador.
- Todos los adversarios deberán estar por lo mínimo a cinco (5) metros de distancia del balón.
- El ejecutor tendrá cinco (5) segundos para reanudar.
- Ningún jugador del equipo que cobra el tiro libre podrá colocarse en la barrera.
- Se concederá un gol si el balón se introduce directamente del tiro en la portería defendida.
- El balón se considera en juego al momento que sea tocado con el pie por un atacante y el balón haga un movimiento visible.
- Para la instancia de castigo de tiempo o expulsión, el árbitro silbará la reanudación de juego hasta que el jugador sancionado esté dentro de la caja de castigo o el expulsado esté fuera del terreno de juego.

#### F. Saque de banda o frontis.

---

Cuando el balón haya traspasado por encima la barda y/o tocado la maya perimetral.

Cuando el balón sale del terreno de juego.

##### *Procedimiento:*

- El balón se colocará dentro de la línea de banda, y en el lugar donde haya abandonado el terreno de juego.
- El ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que no haya sido tocado por otro jugador.
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de cinco (5) metros del balón, hasta que esté en juego.
- El balón estará en juego cuando sea tocado por el jugador ejecutor.
- El ejecutor tendrá cinco (5) segundos para reanudar.
- El jugador ejecutor podrá solicitar la distancia antes de que el árbitro reanude el juego con el silbato.

##### *Sanción:*

Por cada vez que se viole esta regla, se volverá a repetir el saque de banda excepto cuando el mismo jugador toca el balón dos veces sin que un compañero lo haya tocado antes que él, o cuando el balón sea puesto en juego fuera de la línea de banda, pasando la posesión al equipo contrario.

Si el jugador ejecutor solicita la distancia al árbitro central y juega el balón antes del **silbatazo será sancionado con tarjeta azul** y mantendrá su equipo la posesión del balón.

#### G. Saque de esquina.

---

- Cuando el balón haya traspasado el frontis entre los puntos de esquina.
- Que el balón haya sido tocado por última vez por un jugador defensivo.

##### *Procedimiento:*

- El balón se coloca en el punto de esquina.
- Los adversarios deben estar mínimo a cinco (5) metros del balón hasta que esté en juego.
- El balón será puesto en juego por un jugador del equipo atacante.
- El balón estará en juego desde que sea tocado y haga un movimiento visible.
- El ejecutor del saque de esquina no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que no haya sido tocado por otro jugador.
- El ejecutante tendrá cinco (5) segundos para reanudar.





#### H. Tiro penal.

---

Se concederá un tiro penal contra el equipo que cometa una infracción dentro de su propia área ya sea por alguna falta (contacto físico premeditado) o toque el balón con la mano algún jugador de cancha.

*Procedimiento:*

- El balón se colocará dentro del punto penal.
- El balón estará en juego en el momento que es pateado y se pone en movimiento directo hacia la portería.

*El ejecutor del tiro penal:*

- Deberá ser debidamente identificado.
- Tendrá cinco segundos para ejecutar el tiro.
- Deberá patear el balón hacia adelante.
- No podrá volver a tocar el balón hasta que sea tocado por otro jugador.

*El guardameta:*

- Deberá permanecer con los dos pies firmes sobre su propia línea de gol, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la portería, hasta que el balón este en juego.

*Jugadores:*

- Los jugadores de ambos equipos se ubicarán fuera del área.

**Nota:** Sí la infracción es cometida por el guardameta durante el cobro de un shoot out, se cobrará un tiro penal, si éste es fallado se repetirá el shoot out.

#### I. Saque de guardameta.

---

- Cuando el balón haya traspasado el frontis entre los puntos de esquina.
- Que el balón haya sido tocado por última vez por un jugador atacante.
- Cuando el guardameta haya solicitado un tiempo fuera en su área.
- El juego se reanudará con saque de manos hecho por el guardameta.
- Cuando se haya marcado cualquier tipo de infracción cometida por el equipo adversario dentro del área del guardameta.

*Procedimiento:*

- El balón será lanzado con las manos por el guardameta defensor desde cualquier zona del área.
- El balón estará en juego una vez que haya salido del área del guardameta.
- El guardameta no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que éste haya sido tocado por otro jugador.
- El guardameta tendrá cinco (5) segundos para lanzar el balón fuera del área.
- El árbitro otorgará el balón al guardameta y dará la indicación con el silbato.

*Sanción:*

Por violación al saque de guardameta se repetirá el saque, con la excepción cuando el guardameta juega por segunda vez el balón fuera del área penal, en cuyo caso se cobrará un tiro libre en su contra en el lugar donde fue tocado el balón por segunda ocasión.

En todas las reanudaciones anteriores, el tardar más de cinco (5) segundos en jugar el balón (saque de banda, esquina, guardameta, de inicio, tiros libres) se sancionará con un tiro libre en su contra, en el lugar donde se encontraba el balón.





#### J. Descanso.

Cada equipo tendrá un descanso de cinco minutos al terminó del segundo cuarto. El juego se reanudará cuando el árbitro lo indique con el silbato.

#### *Sanción:*

Cuando se haya terminado el tiempo de descanso y los equipos se tarden más de lo permitido, éste se descontará del tiempo efectivo de juego.

#### K. De los tiempos fuera.

- Cada equipo tiene derecho a un tiempo fuera en cada período, incluyendo el período suplementario (no acumulable).
- Cada tiempo fuera tendrá una duración de 30 segundos con reloj de juego detenido.
- Cada jugador que lo solicite deberá hacer una señal de "T" con las manos al árbitro.
- Cualquier jugador elegible o personal del cuerpo técnico podrá solicitarlo no estando el balón en juego y con la reanudación a su favor.
- Sólo el guardameta lo podrá solicitar cuando el balón este en juego y teniendo control del mismo con las manos antes de los cinco segundos.
- Los árbitros tienen derecho de solicitarlo cuando lo consideren necesario.

#### *Sanción del tiempo fuera.*

Al equipo que solicite un tiempo fuera por segunda ocasión en un mismo período o de forma inadecuada, se le sancionará con un tiro libre en su contra en el lugar donde se encontraba el balón al momento de la infracción, exceptuando si la infracción es cometida dentro del área penal, en tal caso se cobrará un tiro libre en la parte de cobro del shoot out.

### ARTÍCULO IV. DE LAS INFRACCIONES POR PASE DE LÍNEAS.

Cuando cualquier jugador golpea el balón hacia adelante, y cruza las tres líneas por el aire sin que antes sea tocado por algún jugador, la pared perimetral o el árbitro, se sancionará con un tiro libre en contra de quien cometió la infracción en el punto central de la primera línea por la que cruzó el balón.





## ARTÍCULO V. DEL BALÓN.

Para el inicio del juego cada equipo deberá presentar como mínimo dos balones en buenas condiciones, además de cumplir con lo siguiente:

- Será esférico.
- Será de cuero poliuretano o de otro material adecuado.
- Será del número 4.

*Si el balón se daña estando en juego:*

- Se interrumpirá el juego.
- El juego se reanudará con un balón a tierra en el lugar donde se dañó el anterior.
- El balón no podrá ser cambiado sin la autorización del árbitro.
- *Si el balón está dañado antes del juego.*
- No podrá presentarse como parte del juego, sólo como garantía de reemplazarlo al finalizar el segundo cuarto y presentar un reemplazo inicio del tercer cuarto.
- Si el balón no es reemplazado por el equipo que lo presenta el juego se dará por terminado.

## ARTÍCULO VI. DEL SHOOT OUT.

El tiro de castigo del shoot out se efectuará por las siguientes causas:

### **Acumulación de cinco faltas.**

Shoot out directo por cualquier falta cometida por el guardameta dentro de su área acreditando la quinta falta, cobrándose un penal, si este es fallado se cobra enseguida el shoot out, si el penal es anotado se anula el shoot out.

### **Por definición del juego.**

*Procedimiento:*

- El balón se colocará en el punto marcado en el centro de la línea más cercana a la portería atacada.
- A la señal del árbitro, la jugada se iniciará y todos los jugadores podrán tomar parte en ésta, colocándose dentro del círculo central los jugadores defensores y los jugadores atacantes afuera del mismo círculo. Los jugadores podrán participar en la jugada a partir de que el balón sea tocado por el pie por el jugador atacante y haga un movimiento visible.
- Ningún equipo podrá hacer sustituciones durante la jugada.

*El ejecutor del shoot out:*

- Deberá ser bien identificado.
- Deberá poner el movimiento el balón con el pie.
- El guardameta defensor:
- Deberá permanecer con un pie sobre su propia línea de gol, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la portería hasta la señal del árbitro.
- Los jugadores, excepto el ejecutor del shoot out, estarán ubicados:
- Los defensivos dentro del círculo central y atrás de la línea media y se podrán mover a la señal del árbitro.
- Los ofensivos fuera del círculo central y atrás de la línea media y se podrán mover a la señal del árbitro.



*Los árbitros:*

- No darán la señal para ejecutar el shoot out hasta que todos los jugadores estén ubicados conforme a la regla.
- Violación en la ejecución del tiro shoot out.
- Jugador defensivo: si un jugador del equipo defensivo se anticipa a la indicación del árbitro, y el tiro no se convierte en gol se interrumpirá el juego y se sancionará al infractor por conducta antideportiva y la ejecución del tiro se repetirá.
- Compañero del ejecutor: Si un compañero del jugador atacante se anticipa a la indicación del árbitro, se interrumpe el juego sin importar el resultado del tiro, se sancionará al infractor por conducta antideportiva y la ejecución del tiro se repetirá.

**ARTÍCULO VII. DE LA DEFINICIÓN DEL PARTIDO.**

Ningún partido podrá quedarse empatado, para la definición del mismo, el árbitro cronometrista y el árbitro central indicaran a los capitanes de cada equipo una vez terminado el juego en el tiempo reglamentario que para determinar un ganador se tiran shoot outs.

A. Procedimiento para la definición del partido.

- El árbitro elige la portería en que los dos equipos lanzaran los shoot out.
- El equipo que empata el juego será el primero en atajar.
- Cada equipo tiene tres tiros de shoot out, con jugadores diferentes de forma alternada.
- Todos los jugadores de la lista deben tomar parte en la ejecución del shoot out después del tiempo suplementario, excepto los jugadores expulsados o lesionados.
- Mientras se ejecuta un shoot out, todos los jugadores excepto el ejecutor del tiro y el guardameta adversario permanecerán dentro de su banca.
- El balón se colocará en el punto de shoot out más cercano a la portería escogida.
- El guardameta tendrá por lo menos un pie en la línea de meta y no se podrá mover hasta después de que el árbitro de la señal con el silbato.
- El jugador que ejecute el shoot out tiene cinco segundos para anotar, usando cualquier forma legal disponible, el movimiento del balón podrá hacerse con el pie, por ejemplo: tirando de forma directa a gol, driblando, jugando el balón contra la pared, etcétera.
- El árbitro cronometrista dará la señal de ejecución del tiro y la cuenta de los cinco segundos, el árbitro principal validará el resultado del shoot out.
- Cualquier falta cometida por el guardameta dentro del área penal resultará en un tiro penal.
- Cualquier falta cometida por el guardameta fuera del área penal resultará en un shoot out directo.
- Cualquier falta cometida por el tirador antes de que terminen los cinco segundos, se anulará el resultado de la jugada y en ese momento terminará la acción.
- Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus tres shoot outs, uno ha marcado más goles que los que el otro pudiera anotar aun completando sus tres tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada y se declara un ganador.
- Si después de que ambos equipos han ejecutado sus tres tiros, nadie tiene la ventaja, la ejecución deberá continuar, alternando un jugador a la vez, hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro.





## ARTÍCULO VIII. DEL DIRECTOR TÉCNICO.

El director técnico es el responsable del equipo y el único que podrá estar dentro del vestidor dirigiendo, resolviendo las distintas situaciones, haciendo cambios de jugadores, y será la figura representativa del equipo ante la autoridad deportiva para resolver cualquier tipo de situación inherente a la competencia.

## ARTÍCULO IX. DE LOS JUGADORES.

Un partido será jugado por dos equipos integrados por un máximo de doce (12) jugadores y un mínimo de seis (6). Los jugadores deberán ser hombres para las ramas varonil, mujeres para las ramas femenil y hombres y mujeres para las ramas mixtas (Consultar reglamento por torneos).

En caso de que algún equipo inicie su juego incompleto, tendrá hasta el final del segundo cuarto para acreditar a un jugador y así iniciar el tercer cuarto completo. En el caso de que algún jugador de cualquier equipo llegue al inicio del tercer cuarto ya no podrá participar en el encuentro (Consultar reglamento por torneos).

### *Personal de banca.*

- Todo el personal que se encuentre en la banca estará bajo la jurisdicción del árbitro cronometrista y del árbitro central, incluyendo sustitutos sean o no llamados a participar en el encuentro.
- El personal técnico permitido para cada equipo será del director técnico.

### *Capitán del equipo.*

- Un capitán deberá ser elegido por cada equipo de entre los jugadores quien llevará un brazalete en el brazo identificándolo como tal.
- El capitán tendrá el privilegio de dirigirse al árbitro en forma respetuosa en cuanto a cuestiones del desarrollo del partido.

### *Sustituciones durante el partido.*

- Se permite un número ilimitado de sustituciones de jugadores elegibles.
- Un jugador que ha sido reemplazado podrá reingresar al terreno de juego sustituyendo a otro jugador.
- Un jugador que sale del terreno de juego deberá dirigirse a su respectiva banca.
- Todo jugador que entra o sale no podrá tocar el balón mientras el otro jugador se encuentra en el terreno de juego.
- La sustitución se completa cuando el jugador sustituto entra al terreno de juego, momento en que se convierte en jugador, mientras que al jugador a quien reemplaza se convierte en sustituto.

El derecho para sustituir jugadores elegibles está garantizado en las circunstancias siguientes:

- Siempre y cuando ninguno de los equipos tome más de quince (15) segundos, para hacer dicha sustitución. El guardameta podrá ser sustituido por otro guardameta siempre que se haya solicitado un tiempo fuera al árbitro central o cuando haya una lesión.
- En el caso de que el guardameta tenga que ser sustituido por algún jugador de cancha, se tendrá que avisar al árbitro a través de un tiempo fuera y el guardameta sustituido abandonará el terreno de juego y se colocará en el cajón de cambios. El guardameta deberá portar una playera que lo distinga de los jugadores de cancha.

### *Sustituciones incorrectas.*

- Tener demasiados jugadores en el terreno de juego.





- Jugar sin guardameta.
- Tardar más de quince (15) segundos en sustituir a un jugador.

*Sanción:*

- Si un equipo comete una sustitución incorrecta, el árbitro emitirá un castigo de tiempo de dos (2) minutos, además de la sanción disciplinaria, se sancionará con un tiro libre en su contra en el lugar donde se encontraba el balón al momento de la suspensión.

A. Del equipamiento de los jugadores.

Equipamiento básico obligatorio:

- Camiseta con mangas, número visible en la parte posterior y fajada durante todo el encuentro.
- Short deportivo.
- Calcetas que cubra totalmente la pantorrilla.
- Espinilleras.
- Zapato tenis.

Espinilleras:

- Deberán ser cubiertas por las calcetas.
- Deberán ser de un material apropiado (goma, plástico o un material similar)
- No podrán ser de un material como fierro o papel.

Guardametas:

- Vestirá con una playera que lo diferencie de los demás jugadores.
- Guantes y protectores de la cabeza (opcional)
- Espinilleras (obligatorias)

Equipo peligroso:

- Los jugadores no utilizarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismo o para los demás jugadores, incluyendo los siguientes: joyas, anillos, reloj, aretes, piercing, gorras de cualquier tipo, paliacate, pulseras, anteojos, etcétera.

## ARTÍCULO X. DEL ARBITRAJE.

El juego será dirigido por un par de árbitros, uno será el árbitro cronometrista y el árbitro principal, éste último será quien tome las decisiones definitivas en caso de controversia, mientras que el árbitro cronometrista será el responsable de llenar la cedula del juego o informe arbitral (Consultar reglamento de torneos).

Los árbitros tendrán toda la autoridad que les otorga el presente reglamento. Su competencia y ejercicio de sus poderes empezarán al ingresar a las instalaciones, antes, durante y después del juego.





#### A. Árbitro principal.

---

Los deberes del árbitro principal son los siguientes:

- a) Hará cumplir las reglas de juego.
- b) Controlará el partido en cooperación con el árbitro cronometrista.
- c) Se asegurará de que los balones correspondan con lo establecido en el presente reglamento.
- d) Permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera del terreno de juego si juzga que un jugador está levemente lesionado, así como detenerlo sin importar que equipo tenga la posesión del balón o la situación a favor en contra para salvaguardar la integridad física de cualquier jugador que presente una lesión grave.
- e) Un jugador lesionado sólo podrá incorporarse al terreno de juego después de que el partido se haya reanudado y durante una sustitución ilimitada.
- f) Se asegurará de que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego.
- g) Castigará la falta más grave cuando un jugador comete más de dos faltas al mismo tiempo.
- h) Señalará el reinicio del juego después de toda interrupción con el silbato o con la voz.
- i) El árbitro principal en cooperación con el árbitro cronometrista realizarán un reporte del juego que incluye información de cualquier sanción disciplinaria tomada contra los jugadores y/o técnicos del equipo y cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del juego, siempre y cuando le conste al árbitro o a los otros árbitros del juego.
- j) Tendrá poder discrecional para detener el juego cuando se cometan infracciones a las reglas de juego, 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 cualquier otro motivo que considere como grave. En tales casos realizará un informe que hará llegar al organismo competente.
- k) Permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se cometió una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento (ventaja)
- l) Tomar medidas disciplinarias contra jugadores que cometen faltas merecedoras de amonestación o expulsión. No está obligado a tomar medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo apenas se detenga el juego (balón fuera de juego)
- m) Actuará conforme a las observaciones del árbitro cronometrista en relación con incidentes que no ha podido observar.
- n) El árbitro principal en cooperación con el árbitro cronometrista no permitirán que personas sin autorización ingresen al terreno de juego.
- o) El árbitro podrá modificar su decisión únicamente si se dan cuenta que es incorrecta o si juzga lo necesario. Siempre que no hayan reanudado el juego.

#### B. El árbitro cronometrista.

---

Los deberes del árbitro cronometrista son los siguientes:

- a) Se encargará de dar el inicio, entretiempo y final del juego.
- b) Revisar las acreditaciones y equipamiento de los jugadores.
- c) Llevará la estadística del encuentro en el acta del juego.
- d) Llevará el control del tiempo de juego, infracciones y marcador.
- e) Llevará el control de los castigos (tiempo de castigados)
- f) Señala sustituciones ilegales.
- g) Indicará al árbitro principal la solicitud de un segundo tiempo fuera en el mismo período (sí el árbitro principal no se percató)
- h) Indicará por medio de su silbato el pase de tres líneas.





- i) Indicará la acumulación de la tercer y quinta falta personal.
- j) Indicará la acumulación de la quinta falta por equipo.
- k) Indicará si uno o más jugadores se adelantan antes del silbatazo del árbitro principal en la ejecución de un tiro shoot out.
- l) Cerciorarse de que una herida deje de sangrar y que el uniforme no se encuentre con rastros de sangre, permitiendo el reingreso cuando un jugador que sufrió una hemorragia salió del terreno de juego.
- m) Será el cronometrista oficial durante los shoot outs para definir a un ganador.
- n) Auxiliará en todo momento al árbitro principal.
- o) Tomará decisiones referentes a la banca y de los equipos en cuanto a infracciones verbales al cuerpo arbitral, así como del desarrollo del juego en cuanto a jugadas consideradas como polémicas.
- p) Podrá detener el juego por alguna infracción de la que no se haya percatado el árbitro principal.
- q) Realizará el informe arbitral.

#### C. Uniforme de los árbitros.

El uniforme de los árbitros consta de playera que los distinga de los jugadores de ambos equipos y de los porteros.

### ARTÍCULO XI. DE LAS FALTAS Y SANCIONES<sup>1</sup>.

Las faltas se sancionarán de la siguiente manera:

- Se concederá un *tiro libre* al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes infracciones de una manera que el árbitro considere peligrosa, imprudente, temeraria, o con uso excesivo de la fuerza.
- Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario.
- Saltar apoyándose sobre un adversario y subir los brazos de forma peligrosa.
- Cargar contra un adversario.
- Golpear o intentar golpear a un adversario.
- Empujar a un adversario.
- Sujetar a un adversario, empujar hacia la barda o frontis.
- Escupir a un adversario (Expulsión directa)
- Tocar el balón con las manos deliberadamente (excepto el guardameta en su área). En la rama femenil se permite el toque del balón con las manos o brazos siempre que se encuentren pegados al cuerpo para protección del pecho y rostro.
- Jugar de forma peligrosa y obstaculizar el avance de un adversario.
- Se concederá un *tiro penal* si un jugador comete una de las 10 faltas mencionadas dentro de su propia área, independientemente de la posición del balón y siempre que esté en juego.
- Se sancionará con un tiro de castigo de *shoot out directo*, si en opinión de los árbitros, un jugador defensivo impide una oportunidad manifiesta de gol.
- Se sancionará con un tiro de castigo de *shoot out* al equipo cada vez que cometa cinco faltas durante el transcurso del partido.

<sup>1</sup> Revisar Anexos de sanciones a jugadores.





#### A. Restricciones del guardameta.

---

Se concederá un tiro libre, al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes restricciones dentro de su propia área:

- Tardar más de cinco segundos en jugar el balón más allá de su área o que se lo pase a otro jugador, después de haberlo controlado con sus manos o con los pies, también cuando realiza un saque de meta.
- Tocar el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido deliberadamente con el pie de forma directa o con la pared.
- Estando fuera de su área con balón en posesión, no podrá ingresarlo a su área y jugarlo con las manos.
- En despeje de guardameta, éste no podrá jugar el balón otra vez con la mano, sin importar si el balón proviene de un compañero de forma legal (cabeza, pecho, pierna, muslo y rodilla) hasta que el balón sea tocado por un adversario.

#### B. Privilegios del guardameta.

---

Cualquier tiempo de castigo marcado en contra del portero (a excepción de la expulsión), deberá ser servido por un miembro de su equipo. Todos los tiempos de castigo son acumulados al portero, incluye instancias en las cuales el portero ha sido sustituido por otro jugador. Un portero que utiliza el privilegio establecido en esta sección puede participar en el juego mientras dura su tiempo de castigo.

#### C. Sanciones disciplinarias.

---

##### *Amonestaciones:*

- Se mostrará la tarjeta azul que cometa las infracciones enlistadas abajo y cumplirá dos minutos o más en la caja de castigo; podrá ingresar antes de la terminación de su tiempo de castigo si el equipo contrario marca un gol.
- Conducta antideportiva.
- Desaprobar al árbitro con palabras o acciones.
- Realizar una sustitución incorrecta.
- No respetar la distancia reglamentaria en tiros libres.
- Infringir con persistencia las reglas de juego.
- No acatar diligentemente una disposición arbitral.
- Retardar la reanudación del juego.
- Entrar al área arbitral sin autorización de los árbitros.
- No cumplir con el equipamiento de los jugadores.
- Cuando un jugador es sancionado con dos tarjetas azules al mismo tiempo, dicho jugador cumplirá un castigo de cuatro minutos.
- Cuando se abandona la banca sin autorización del árbitro e ingresa al terreno de juego.
- Uno o más jugadores no identificables de la banca desaprobaban la decisión arbitral.

##### *Faltas amonestables:*

- Se mostrará la tarjeta amarilla al jugador que cometa, en forma temeraria, las diez infracciones enlistadas de la regla 4 y cumplirá dos minutos de castigo; podrá ingresar hasta que termine el tiempo de castigo sin importar si el equipo contrario anota un gol.
- Juego brusco.
- Desaprobar una decisión al árbitro de forma irrespetuosa.
- Insultar verbalmente al cuerpo arbitral.
- Insultar verbalmente a un jugador.





- Impedir con mano de manera intencionada un gol o una oportunidad manifiesta de gol.
- Impedir la oportunidad manifiesta de un gol de un adversario que se dirige hacia la meta de un jugador mediante una falta sancionable con tiro libre, tiro shoot out o penal.
- Cuando un jugador es sancionado con una tarjeta amarilla y una azul, dicho jugador cumplirá un castigo de cuatro minutos y podrá ingresar al terreno de juego hasta la terminación del tiempo de castigo.

*Expulsiones:*

- Se mostrará la tarjeta roja a un jugador y un sustituto que cometa las siguientes infracciones:
- Tercera amonestación sin importar el color de la tarjeta con la que haya sido sancionado.
- Cometer cinco faltas individuales durante el desarrollo del juego, incluso después de éste.
- Ser culpable de juego brusco grave.
- Ser culpable de conducta violenta.
- Ser culpable de conducta grosera: emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva u obscena.
- Escupir a un adversario o a cualquier persona.
- Abandonar el área de su vestidor para desaprobado una decisión arbitral. Expulsión al cuerpo técnico y jugadores de banca por cualquier infracción cometida.
- Todas las expulsiones sin importar al jugador que sea, serán de cinco minutos. El jugador expulsado ya no podrá reingresar al terreno de juego, tomará su lugar un sustituto una vez que haya finalizado el tiempo del expulsado.

## ARTÍCULO XII. DE LAS PROTESTAS.

Para la elaboración de alguna protesta sobre cualquier tipo de situación que se pueda presentar durante el partido, sólo el director técnico tendrá la facultad de hacerla en la parte **“incidencias”** de la hoja técnica de la estadística del partido. Una vez hecha la protesta, se deberá notificar al cuerpo arbitral de la misma, quienes serán los responsables de hacerla llegar al comité organizador o a la autoridad deportiva.

La autoridad deportiva será la responsable de emitir un fallo a favor o en contra sobre los acontecimientos expuestos por la protesta en un plazo no mayor a ocho días.

## ARTÍCULO XIII. DE LAS OBLIGACIONES DE LOS EQUIPOS.

1. Todos los equipos deberán cubrir una cuota de inscripción por torneo, por lo que tendrán un plazo de tres semanas. En el caso de que el equipo no cubra su concepto de inscripción en el tiempo especificado el comité organizador podrá causar la baja del equipo.
2. Todos los equipos deberán pagar un arbitraje por partido, el cual deberá ser cubierto al inicio de su juego en la oficina de la liga de fútbol.
3. Es deber de los equipos cumplir con los requisitos para la acreditación de jugadores a través de un formato (machote) y registros proporcionados por la liga para garantizar la legalidad de los equipos. En el caso de que el equipo califique a la ronda de finales y no cuente con los jugadores mínimos acreditados tendrá que jugar con los jugadores que cuenta. El costo del registro está sujeto a la categoría y rama, así como los permisos de juegos (no aplican permisos en finales)
4. Es deber de los equipos notificar altas y bajas de jugadores a la liga de fútbol rápido “La Joya”
5. Es deber de los equipos uniformarse debidamente con los siguientes aditamentos: playera igual con número diferente, short igual, espinilleras por debajo de calcetas largas del mismo color, tenis.





6. Es deber del equipo presentar dos balones del número cuatro cada encuentro, en su defecto, tendrá para presentarlo hasta antes de terminar el tiempo de descanso (mitad del encuentro).
7. Todos los jugadores deberán dirigirse con respeto a los árbitros, cronometristas y jugadores contrarios dentro de las instalaciones deportivas.
8. Todos los delegados de equipos deberán asistir a las juntas convocadas por la liga de fútbol rápido "La Joya".
9. Ningún jugador y director técnico del equipo podrá fumar dentro de las instalaciones deportivas, ni mucho menos bebidas embriagantes.
10. Ningún jugador y director técnico del equipo podrá ingerir alimentos dentro de las instalaciones.

#### ARTÍCULO XIV. DE LA OBLIGACIÓN DE LA LIGA.

1. La liga será la responsable de organizar cada torneo en beneficio de los equipos.
2. La liga publicará la tabla general de posiciones en su sitio web: <https://futbolrapidolajoya.com> y <https://ligalajoya.com> y <https://ligalajoyamixto.com> y en sus páginas oficiales de Facebook y Twitter.
3. La liga convocará a junta al inicio de cada torneo para dar a conocer la premiación y la mecánica del torneo, así como a la mitad del torneo y cuando sea por motivos con carácter de necesarios y urgentes.  
La liga venderá dos horarios por torneo con un costo de \$ 50.00 PESOS M/N., así como de reservarse el derecho con los equipos para su goce del horario. También tiene el derecho de remover el horario al equipo que lo posea e incumpla reiteradamente con su pago.
5. La liga tiene la obligación de conciliar cualquier situación que se presente entre delegados de equipos a causa de anomalías de acreditaciones, falta de puntos y errores arbitrales.
6. La liga tiene la obligación de compartir el o los roles de juego de cada jornada a través de sus páginas oficiales de manera semanal.
7. La liga tiene la obligación de transparentar resultados de juego, acuerdos de competición, expulsiones o sanciones a jugadores o director técnico a través de sus páginas oficiales.
8. La liga tiene la obligación de notificar a los delegados de los equipos de manera individual cualquier situación referente a algún artículo del presente reglamento o de una situación extraordinaria a través de mensajes de WhatsApp o de sus páginas oficiales.

#### ANEXOS

1. No se podrá agredir ni física ni verbalmente a cronometristas y árbitros, en caso contrario la liga sancionará al o los responsables con 5 juegos por agresión verbal y todo el torneo por agresión física, así mismo, cualquier jugador que sea expulsado tres veces durante el torneo, causa baja definitiva o veto.
2. Cualquier jugador que agrede a un adversario con el balón de juego dolosamente (actitud antideportiva) será sancionado con tres juegos o más.
3. En el caso de que la banca se dirija al árbitro o cronometrista con faltas de respeto se sancionará con tarjeta amarilla a un jugador, en caso de reincidencia se sancionará con tarjeta roja al jugador responsable o cuerpo técnico, por lo que será inhabilitado cinco juegos.
4. El jugador que sea expulsado con una tarjeta roja será sancionada de acuerdo a la gravedad de la falta y cubrirá una multa de \$ 50.00 M/N, además de cumplir su sanción.





5. Por juego brusco o agresión directa habiendo tarjeta roja directa se procederá con lo que determine la mesa directiva y/o el comité organizador (de tres a más juegos de suspensión).
6. En caso de un conato de bronca y que termine con una campal, el equipo será dado de baja sin importar que algunos jugadores no participen en la gresca, así como también al equipo que conteste la agresión.
7. Por expulsión de un jugador en donde el árbitro haya influido deliberadamente, la mesa directiva tiene la facultad de remover la sanción por expulsión una vez que sea revisado la protesta.
8. La expulsión por acumulación de tarjetas se sancionará de la siguiente manera: dos tarjetas amarillas por reiteración de faltas o conducta antideportiva, una tarjeta azul y una tarjeta amarilla por reiteración de faltas o conducta antideportiva, por tarjeta roja directa la sanción dependerá de la gravedad de la falta o infracción cometida de acuerdo al presente reglamento.
9. El equipo y jugador que sea sorprendido orinando en la caja de cambio será vetado de la liga.
10. El jugador que asista en estado etílico no podrá jugar ni estar en el cajón de cambios.
11. Se sanciona con suspensión de juegos al capitán del equipo por dejar basura en el cajón de cambio.
12. Sólo los jugadores y el director técnico podrán estar en el cajón de juego.
13. La liga se reserva el derecho de sancionar, remover, juzgar y penalizar cualquier situación que se presente dentro de las instalaciones deportivas con jugadores y cuerpo arbitral.
14. Las decisiones de la liga de fútbol rápido la joya en cuanto a sanciones y mecanismos de juego serán inapelables por los delegados de equipos.
15. El jugador que sea expulsado en la liga de fútbol rápido **RANCHITO** no podrá jugar en la liga de fútbol rápido **LA JOYA**, de acuerdo al convenio firmado por ambas ligas el pasado 09 de agosto del 2021.

